本期焦点：行货简体中文游戏盛况空前！



游戏机实用技术

2004.8A
TV GAME SEMIMONTHLY

攻略透解

寂静岭4
解除封闭之门的诅咒
流程攻略+剧情小说+全结局条件

樱坂消防队
全S级通关指南+最佳结局解说

机战MX
超机罗曼史剧情小说

前线狙击

新作3连发

钢之炼金术师
火焰之纹章 圣魔之光石
超级守护英雄
重生传说
WE8

特稿

异度传说的故事
忍法绘卷
忍者与忍者游戏漫谈

Gamehalo
马里奥对大金刚 EXPERT关卡极限演示
樱坂消防队 消防白皮书
MGS2实体 VR MISSION精彩演示

十大系列特别企划

开创现代游戏业的十大巨作

Tot.108 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600



本期赠送 精美记忆卡多用贴纸 Gamehalo精彩VCD





酷豹迷你类比控制器

内置电脑编程IC

格斗游戏“任我行”

慧眼识酷豹

欢乐在手中



型号：PT-PS2027

表现卓越
双电机振动效果更强

精确压感按键
表现动作的轻重快慢

可编程设计
必杀技简单操控

[绝招随你编
玩法各不同]



红、白、蓝、黑四种颜色可供选择



全金属 高密度铁柱 不易折断经久耐用

卓越手感 防滑橡胶漆涂层

凹型3D橡胶键 全方位操控，挥洒自如

PT-PS2012N

酷豹PS2专业手柄



- 8脚铜钨锡线配透明PVC外胶线套，外型靓丽
- 内喷银油增强视觉美感
- 外喷防滑橡胶油增添手柄舒适感
- 配置2个压感精确的游戏操纵杆让您得心应手
- 内置双电机震动马达，强烈震感使游戏更逼真
- 内置电脑编程IC，任您发挥

PT-PS2021

酷豹100Hz红外线光枪

支持新旧50/60Hz制式电视机



- GUNCON2，GUNCON，NORMAL三种模式兼容
- 与PS/PSone/PS2枪弹游戏兼容，光枪能自动区分各接口信号
- 单发/自动连发/自动装弹功能
- PAL&NTSC两种制式兼容
- 自动追踪功能
- 附带红外线瞄准器

PT-PS2015

酷豹“大水牛”

持久排气散热

支持长时作战

不发热的电源



酷豹产品均享受“一个月保换，六个月保用，一年保修”的服务保障

广州奔特乐电子有限公司 技术支持：http://www.pantherlord.com 热线电话：020-81494105

Our 焦点 Focus

行货简体中文游戏盛况空前

让更多的人来关注中国大陆的游戏机市场！

今年6月，可以说中国大陆的游戏机市场上行货简体中文游戏盛况空前，因为这个月就有4款简体中文游戏集中上市，其中PS2 1款，神游机1款，小神游GBA 2款。让人感觉中国大陆游戏机市场上从来没有这么多的行货简体中文游戏在同一个月上市。

实况足球 胜利十一人7 国际版 PS2

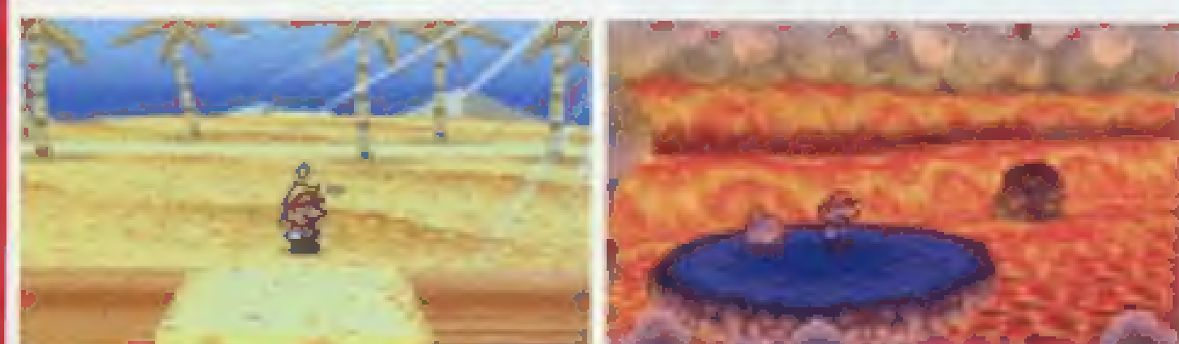


平均下来，索尼（中国）还是每月1款地推出PS2中文游戏，先是4月底《超级泡泡龙2》、《恶魔猎人2》两款软件同时上市，接下来就是6月25日推出的《实况足球 胜利十一人7 国际版》了。不过奇怪的是这次索尼（中国）并没有相应的其他促销手段，要知道，3月底发售《真·三国无双2》时，索尼推出了一个2000元套装，套装中包括一套PS2机，另加一套《真·三国无双2》游戏；到了4月底，索尼则在《超级泡泡龙2》发售时推出了有奖销售抽奖活动，日前刚刚公布了中奖名单。不过索尼这次虽然没有直接的促销手段，但是却推出了一套"PlayStation Partner Station招募！"的活动计划，不管是餐厅、健身房、发廊，只要是公共的服务业场所，都可以向索尼申请成为一个"PlayStation Partner Station"，入选的场所可以免费获得一套行货PS2用作展示PS2游戏。具体的加入方法，有意者可以浏览网页"http://cn.playstation.com/"。（目前仅限上海地区）



《实况足球 胜利十一人7 国际版》文字采用简体中文，配音为英语。这是Konami正式进入中国大陆PS2游戏市场的第一款作品，该作原版为《WE7国际版》，"《WE》系列"目前已经在全球售出了1560万套以上。值得注意的是，这是Konami首次推出PS2中文版《WE》，之前虽然香港及台湾地区也销售过行货《WE》，但都是以日文版形式销售的。这也从一个侧面上可以看出Konami很清楚《WE》在中国大陆的人气，同时Konami也非常重视中国大陆的游戏机市场。

纸片马力欧 神游机



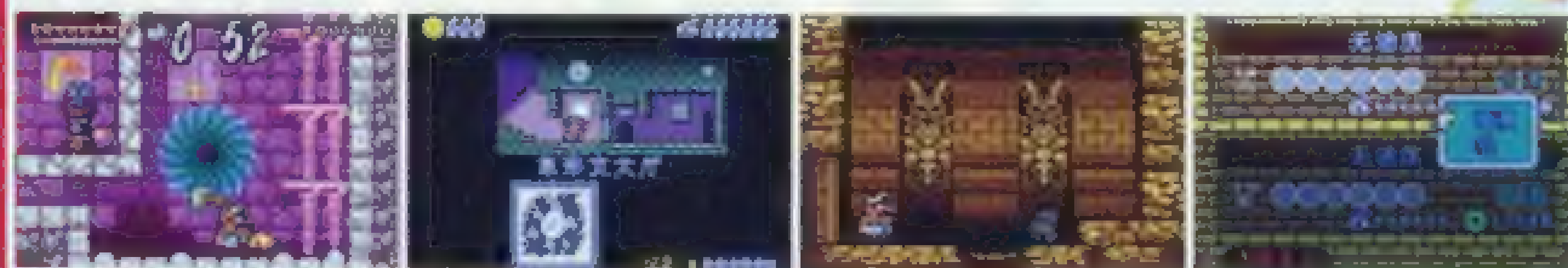
神游科技有限公司也是稳步地推出一款款神游机游戏，本月推出的仍是一款由精品N64游戏移植的全中文化游戏——《纸片马力欧》，该作最早是任天堂于2000年8月11日在N64上推出的《Mario Story》。



瓦力欧寻宝记 小神游 GBA



这是随小神游GBA捆绑销售的一款作品，素质还是相当有保证的。同样的全中文化，对于中国玩家来说非常亲切。原作是于2001年8月21日在GBA上发售的《瓦里奥大陆Advance》。



超级马力欧2 小神游 GBA





同样是随小神游GBA捆绑销售的一款作品（用户可以从《瓦力欧寻宝记》和《超级马力欧2》两种捆绑套装中任选一款），原作是2001年12月14日在GBA上发售的《超级马里奥Advance 2》。

简体中文游戏不远的将来

尽管6月呈现行货简体中文游戏的空前盛况，但平心而论也才4款，并不算真的很多。而在可以预见的未来中，我们预测中国大陆的行货游戏机市场仍然不会有太大的起色。但有一点可以肯定，中国的行货游戏机市场的确在一点点地进步，虽然规模还是令人有些无法启齿，但有总比没有强！有，就代表着有希望。至少，在可知的范围内，各界都在为了中国的行货游戏机市场而努力着。中国的行货游戏机市场也正受到越来越多人的关注。

游戏机实用技术 2004.8A TV GAME SEMIMONTHLY

总第108期 TV GAME半月刊 2004年8月A



封面用图：钢之炼金术师

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

①[illegible]尼克大冒险3 ADVANCE ②[illegible]QUARE ENIX/CHUNSOFT ③RPG
④GBA ⑤ 2004年6月24日 ⑥ 日版 ⑦
1～2人 ⑧ ⑨自带记忆功能 ⑩容量未定 ⑪[illegible]日元
对应GBA专用通信对战线 ⑫ ⑬推荐玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

本期杂志内容目录

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明	缩写	说明
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

缩写	说明	缩写	说明
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

郑重声明

游戏界基本用语解释（每期更新）

术语 **多边形**：一般的3D图像就是由无数个多边形架构而成的，多边形越多，3D图像看起来就更真实，通常游戏主机3D性能越强大，该主机在单位时间内能处理的多边形数越多。

游戏 **最终幻想**：即“Final Fantasy”，是原Square的招牌作品，一般被简称为“FF”，与《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）一起被并称为日式RPG的代表作，《FF》于1987年诞生，目前该系列第12作《FFXII》也预定将于2004年春至2005年冬之间上市。

公司 **任天堂**：即Nintendo，在雅达利之后一手创造了全新的游戏机产业的游戏公司，具有百年以上的悠久历史，目前的主要游戏机产品为GBA SP和NGC，以及即将于年底推出的掌上游戏机NDS。

公司 **SCE**：即索尼电脑娱乐（Sony Computer Entertainment），属于索尼集团的一部分，专营游戏机产业。设有多家分公司，如SCEA（SCE America）、SCEE（SCE Europe）、SCEH（SCE Hongkong）。

本期杂志内容目录—— 二

本期光盘内容



《波斯王子2》最新宣传片
《指环王 第三纪》最新宣传片

《马里奥对大金刚》



全部EXPERT关卡精彩演示，由编辑部ACT达人胜负师为您带来！如果您能超过这个成绩，Gamehalo也期待着您的投稿！



这个月最cool最in的游戏是什么？没错，就是《星际传奇2》！

《樱坂消防队》



之消防白皮书，详解游戏系统、操作、过关要点，攻略前必要的上手指南。

火热秘技

《超级机器人大战 MX》快速练级法！

游戏动漫园　为你带来最新的动漫资讯！

《岩窟王》、《七武士》、《STEAM BOY》

Gamehalo 游戏光环

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市敦家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004年8月1日
定价：人民币9.80元



把握最新最权威游戏资讯！ GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS! 栏目主持：SOUL

游戏情报站

野村谈《FF VII》《王国之心》

软件 《最终幻想VII》、《王国之心》相关作品情报总汇

野村哲也最近在接受一次采访时，又为我们透露了许多我们热切关注的《最终幻想VII 再临之子》、《王国之心2》、《王国之心 记忆之链》以及《危机之前 最终幻想VII》等作的一些有趣的相关信息，以下就是这些信息的整理。

《最终幻想VII 再临之子》：◆电影中的人物造型并不完全追求真实，而是追求好看的、酷的感觉。◆虽然是CG电影，但画面上还是给人以有空气存在的感觉，同时电影又大量运用了动画及漫画的表现手法。◆原来《最终幻想VII》游戏中的角色还有几人会登场现在还是秘密。（已经确认艾莉丝会登场，但以何种方式出现还是秘密。）◆"孩子"是故事的关键点，前作中主角克劳德拯救了星球，而本次故事中克劳德所要救助的是孩子。

《危机之前 最终幻想VII》：◆虽是一款手机游戏，但并不对应网络模式。





◆画面具有半真实的感觉。◆其实《最终幻想VII》中故事是有年表设定的，这次只是试着把年表中的历史展现出来而已。

《王国之心 记忆之链》：◆故事方面非常有趣，迪士尼方面也对此赞不绝口。◆在《王国之心2》中出现的黑风衣集团会先从本作中开始登场。◆这次索拉被呼唤到的地方名为"忘却之城"。

《王国之心2》：◆故事是发生在《王国之心 记忆之链》之后一年。◆索拉的新服装隐藏着各种秘密。◆利库与凯丽是否会出现仍是秘密。◆本作中将会出现的《最终幻想》角色已经确定有5位，其中一位就是之前公布的奥隆。◆奥隆会比《最终幻想X》时还要年轻。◆本作中米老鼠会有大量台词，而且在游戏中非常活跃。

索尼等欲50亿美元买米高梅

特报 米高梅公司4000多部电影版权将为索尼所用

以索尼为首的购买团购买美国米高梅（Metro-Goldwyn-Mayer）电影公司的磋商已经进入了最后阶段，目前的购买规模为50亿美元。据悉这一结果很可能会在6月29日公布。

索尼与其伙伴最初曾面临其他集团的竞争，其中包括时代华纳（Time Warner）在内。索尼的伙伴包括私人股本集团Providence Equity Partners和得克萨斯太平洋集团（Texas Pacific Group）。米高梅由年逾八旬的亿万富豪科克·科克里安（Kirk Kerkorian）掌控，他拥有该公司74%的股权。



米高梅是一家美国的综合型企业，其业务涉及电影、电视、音乐等等。而作为好莱坞八大电影公司之一，米高梅的电影版权库中拥有4000多部电影，其中最知名的就是"《007》系列"电影。单就目前的游戏业而言，索尼如果拥有了米高梅的电影版权库，那么无疑又为未来PSP上所能够推出的UMD电影库加了重重一块砝码，而之前索尼即使凭着自己旗下哥伦比亚电影公司的电影版权就已经足以让PSP呼风唤雨了。



关于米高梅电影公司

1924年5月17日，美国洛氏公司的老板把该公司所属的米特罗影片公司和高尔温影片公司、L·B·梅耶制片公司合并，组成米高梅公司。30年代好莱坞鼎盛时期，米高梅公司是最大的电影公司，每年要生产40—50部影片。1981年米高梅公司出资买下联美公司，改名为米高梅—联美娱乐公司。

关于1989年索尼收购哥伦比亚电影公司

早在1989年，索尼就以34亿美元的天价买下哥伦比亚电影公司，这一事情当时甚至引发美国人的文化恐慌。但那次收购曾给索尼带来无数病痛：票房不佳、开销大于收入。但在2002财年中（2002年4月1日～2003年3月31日），索尼电影业务收入占全部收入的11%，成绩不俗，今年索尼更期望6月30日上映的《蜘蛛侠2》能再次创造票房记录。

小仓优子叫卖《血腥咆哮4》

特报 小仓优子与《血腥咆哮4》购买者举行握手会

虽然Hudson已经于5月27日发售日版《血腥咆哮4》(Bloody Roar 4)，但6月12日，Hudson仍在东京银座为促销本作而请来本作日版代言人小仓优子与购买者举行握手会。

活动因此而云集了各路的FANS前来与偶像握手。对于《血腥咆哮4》，小仓优子表示："这款游戏（兽化）挺惊人的。不过里面的兔子（兽化）又非常可爱啊。"另外记者问到如果人真的可以兽化，那么优子希望兽化成什么，优子想了半天，最后竟说"变成妖精吧！因为那样就可以啪哒啪哒地舞动小翅膀了。"最后是小仓微笑着与各位《血腥咆哮4》购买者握手。



《街霸》之父离开CAPCOM

特报 船水纪孝已经离开Capcom并已成立新游戏公司

船水纪孝今年春就离开了Capcom，并在6月成立了新公司"Craft & Master"，目前已经有6名社员，其中一人同样是原Capcom具有代表性的游戏开发者须藤克洋！目前Craft & Master公司已经开始了正式的动作。



船水纪孝

船水纪孝是Capcom最重要最资深的制作人之一，曾参与于大量Capcom著名作品的制作，是原Capcom第一开发部部长，也是"《街头霸王》系列"之父，近年的两部作品——《生化危机 逃出生天》以及《怪物猎人》也博得业界及玩家的一片喝彩。《怪物猎人》更是刚刚凭着一款原创的网络游戏的身分突破了30万套的销量。

友藤克洋原是Capcom第一开发部的主要开发者之一，参与过"《Capcom vs. SNK》系列"的开发，还是卡通渲染赛车《automodellista》的监制。

船水纪孝以及友藤克洋的离开，又为这两年来的制作人退社风潮添砖加瓦。在他们之前，Capcom统筹游戏开发的冈本吉起退社了，目前刚刚成立新的游戏公司Game Republic；原SEGA集团中UGA社长水口哲也（代表作为《世嘉拉力》、《太空频道5》）退出SEGA；原任天堂HAL研究所的樱井政博（代表作为《星之卡比》、《任天堂全明星大乱斗》）退出任天堂。

这几年日本游戏界正处于低潮之中，许多软件的销售都不如以往理想，因此游戏界本身发生一定的变动也是相当正常的，相信这些业界天才的独立必定能为游戏界带来更多活力。



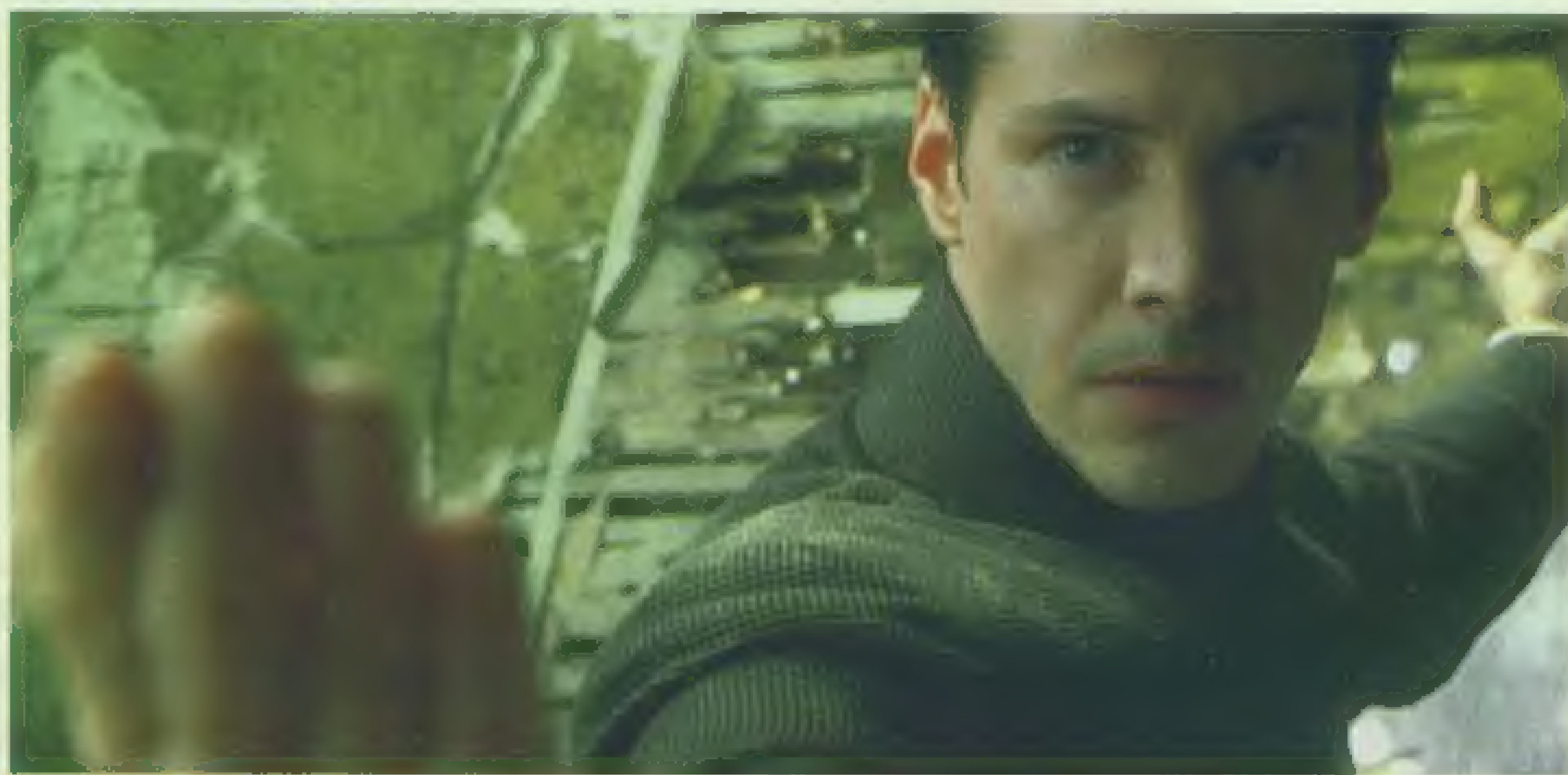
▲《街头霸王II》不仅造就了一个新的Capcom，也成为游戏史上的里程碑。

怎能没有《黑客帝国》游戏？

软件 雅达利表示还将推出两款《黑客帝国》游戏

作为电影史上最激动人心的科幻三部曲电影，有关于《黑客帝国》的游戏至今为止却只有一款，而且还是饱受恶评的——《身临矩阵》(Enter the Matrix)。但雅达利并不会因为《身临矩阵》饱受恶评而就此放弃开发《黑客帝国》游戏，因为即使是像《身临矩阵》那样的游戏品质，却也能在全球热销。

雅达利CEO布鲁诺·邦耐尔（Bruno Bonnell）日前表示，雅达利还将发行两款《黑客帝国》游戏，其中一款已经正在开发中，并将在目前的各大流机种上发售，另一款则将会在下一代游戏主机上发售。早在之前，雅达利就已经从导演沃卓斯基兄弟手中获得了制作三款《黑客帝国》游戏的授权，但雅达利在《身临矩阵》之后就对还有另外两部《黑客帝国》游戏的事相当低调。这和《身临矩阵》令人失望的品质有很大关系，但这并不意味着雅达利的其他《黑客帝国》游戏也会惨遭这样的命运。《黑客帝国》改编游戏仍具有非常大的发挥余地，而且玩家也期盼着能在游戏中扮演真正的英雄——NEO！（关于《黑客帝国》游戏，原定育碧公司年内会发售一款名为《黑客帝国在线》的PC用网络游戏，但育碧最后放弃了该作的发行权，《黑客帝国在线》现在由SEGA代理）



Xbox超硬派机械人动作游戏

软件 From Software宣布开发新作《金属狼Chaos》

From Software并不满足于只在PS2舞台上制作"《装甲核心》系列"，除了前两年的Xbox上的《丛》之外，这次From Software又着手在Xbox上开发一款全新的动作游戏——《金属狼Chaos》(Metal Wolf Chaos)。

本作具有超酷的战斗场面，而游戏类型From Software将其称之为"爽快破坏战斗ACT"，并号称要充分发挥Xbox的机能，让玩家体验到"操纵重武器进行破坏的爽快感。"游戏的故事设定在21世纪末期，一位被称之为"金属狼"的神秘男子驾驶着一台深蓝色的机械装甲为了拯救联合国而战。游戏还对应Xbox Live，让玩家通过网络进行对战。相较之Capcom所开发的极富盛名的"《铁骑》系列"，《金属狼Chaos》将是Xbox上又一款超硬派机械人动作游戏，但可以肯定《金属狼Chaos》不会像"《铁骑》系列"那样昂贵。本作发售时间目前定于2004年冬。



Xbox2将于2005年末上市

硬件 三大次世代家用主机之战已经硝烟四起

来自美国媒体的报道，Xbox2（开发代号XENON）确定将于2005年末上市，它很可能是次世代家用机中最早上市的一款。而任天堂也在之前放出话来，2005年E3上公布新主机，虽然什么时候发售还拿不准，但应该也和2005年末距离不远。而当前流行的游戏机中，除了索尼的PS2最早是在2000年初发售之外，微软及任天堂的Xbox以及NGC都是在2001年下半年才开始上市的，可以说，微软和任天堂的脚步还是偏快的，至于索尼的PS3，则至少要到2006年以后才会发售，毕竟索尼的PS2正处于成熟期，过早发售新主机的话，只会让PS2的高峰收获期缩短。

虽然美国方面媒体的语气非常肯定，但Xbox2确定将于2005年末上市的消息还不是来自微软官方。美国方面媒体的语气如此肯定的原因之一就是因为：目前已经有多家主要的软件商着手开发Xbox2游戏，并且已经表示这些游戏将会在2005年圣诞期间上市，但如果微软的Xbox2不能在这个时间上市的话，将会遭到这些大型软件商的谴责。

关于Xbox2，也有一些软件商表示这台主机不再具有内置硬盘，因此Xbox2主机不能运行Xbox游戏，但这一切都还只能算是未知数。对于这些传闻，微软目前没有任何表态。

新人王献唱《洛克人X》RPG

软件 安倍麻美的新歌《瞬间激情》成为该作主题歌



Capcom日前宣布选定日本歌手安倍麻美的新歌《瞬间激情》（情热セッナ）为《洛克人X 突击任务》的主题歌。

出生于1985年的安倍麻美是来自日本北海道的19岁少女，初看外表你可能以为她又是一个普通偶像歌手，其实她不但外表纯真，唱功不俗，还是一位实力派创作型歌手！自去年出道以来，她就一举赢得了日本歌迷的心。

《瞬间激情》是安倍麻美将8月4日推出的单曲，《洛克人X 突击任务》（对应PS2/NGC平台）于7月29日发售，购买《洛克人X 突击任务》的玩家将可以先听为快，因为《瞬间激情》的歌声将会出现在本作的开场动画中。



▲安倍麻美是创作型歌手。



▲《洛克人X 突击任务》令人期待。

新闻短波

●PS2销量上升1倍

自从E3时PS2开始新一轮的降价之后（即原179美元降为149美元），PS2的销量又有了大幅上升，降价后一周的销量为降价前一周销量的2倍，而本年降价后3周的销量是去年同期的126%。



●NDS《银河战士》将不使用触摸屏

宫本茂在最近的一次访谈中透露，NDS版《银河战士PRIME 猎人》（Metroid Prime Hunters）将不会使用触摸屏机能进行操作。虽然E3新闻发布会上任天堂就是用《银河战士PRIME 猎人》来展示NDS的触摸屏机能的，但目前看来，开发商在权衡游戏性及平衡性之后，最终还是决定放弃在该作中使用触摸屏机能。



●《鬼武者4》正在开发中？

稻船敬二在近日接受的一次访问中表示，他们尊重玩家的愿望，"如果玩家的要求很强烈，那么《鬼武者》就很有可能再度出现……以某种形式。"根据目前的猜测，新的《鬼武者》游戏也很有可能会是一款类似《鬼武者战略版》的外传性质的游戏。



●《VR战士5》正在开发中？

来自美国方面的未确定情报，世嘉正在开发最新的街机基板NAOMI 3，不过该基板还要到9月2日才正式公布，而且世嘉的全新街机大作《VR战士5》以及《梦游美国2005》也正在开发之中！而且该基板及这两款大作将于2005年1月推出。根据该情报来源，NAOMI 3所具有部分指标为：主内存为2GB、图像内存为512MB、音响内存为64MB、具有杜比7.1声道输出、具有宽带网络。



●任天堂新主机代号为"革命"

任天堂社长岩田聪于近日披露，任天堂新主机的代号为"革命"，此外，岩田聪又暗示，"革命"可能并不是NGC的后续机种，而会像NDS与GBA的平行地位一样，让新主机"革命"与NGC平行销售。另外岩田聪之前也已经表示，"革命"是像NDS那样追求机能的创新，而不是单纯的更高机能的游戏机。

●没有GBA版《光环》

虽然传言满天飞，但最终《光环》开发者Bungie还是站出来明确表示："没有GBA版《光环》！"姗姗来迟的澄清让GBA玩家的幻想破灭，就像之前曾有微软将为NDS开发游戏的传闻一样。

●索尼成为日本DVD录像机市场第二

最新调查数据显示，日本去年共售出217万台DVD录像机，这个数字是前年的3倍！其中销售最多DVD录像机的为松下公司，占35.7%，其次是索尼，其凭PSX占有了22.1%的市场份额；第三位为东芝，占有16.6%市场。另外索尼将从7月1日起发售新型号的PSX。



●著名WSC游戏将移植GBA

WSC上的著名RPG《Riviera约束之地》将移植到GBA上，《Riviera约束之地》原来由Sting制作、Bandai发行。这次WSC游戏移植到GBA，让人联想到，是不是还会有其他WSC独占的作品会移植到GBA上来？

勘误启事：我刊2004年6月B刊（总第105期）第9页《前夜谭 ——NDS、PSP深度评析》一文中，倒数第三段"该主机在2005年内发售基本无望"一句话应为"该主机在2004年内发售基本无望"。



●Konami取得新动画游戏化授权

Konami于日前宣布取得即将于美国播放的热门动画片《Dragon Booster》的游戏化授权。《Dragon Booster》是一部来自加拿大的动画片，动画的故事设定在近未来，这时的人类都是以龙作为交通工具的，而主角亚瑟则骑着一只传说中的龙为与企图征服世界的恶势力进行斗争而展开冒险故事。该动画预定将于2004年10月在北美播出。



新作发售表改版说明

伴随着《游戏机实用技术》又一次“改头换面行动”的启动，新作发售表也做了新的改变，为了方便玩家更好的解读新的发售表，下面对改版后的情况做一个简短说明。

本次改版最大的变动在于右边的“游戏推介”，以往占据这里的是4个当期热门游戏的介绍，而这次取而代之的将是6个游戏推介（本期因版面原因为4个），主要的区别在于以前的作用是为大家预告在下期杂志中将会出现攻略或者特快的游戏，而以后则侧重于玩家购买游戏时的推荐，每个游戏推介都由我们擅长该游戏的小编给出了购买推荐度，大家在购买正版游戏时可以用来参考，以免出现买到“期望大于失望”的游戏而欲哭无泪的情况。同时，我们还加上了该游戏的评定等级，这些由国外游戏评级权威机构评定的“推荐玩家年龄”将有效地指导您购买适合您年龄级别的游戏，目前主要采用的是日本、美国和欧洲的评级标准，（根据游戏的不同版本来分别标识，有兴趣的玩家可以参考本期多边共享中“这款游戏适合你吗？”的文章来参看。）一旦我国也出台了相应法规，我们同样会采用。



而下方的发售日期表最大的变更在于取消了所有未定发售日的游戏，凡是出现在以下列表中的游戏都已经确定了发售日，以后类似“年内预定”、“今冬预定”的游戏一律靠边站（笑），同时玩家可以根据售价货币的不同来区别美版、日版、欧版或中文版游戏，当然，这些价格都是仅供参考，实际情况要根据购买时的外汇汇率和商家的“JS度”来掌握。

以上就是本次发售表改版的基本情况，欢迎读者玩家写信来提供相关建议和意见，您的支持就是我们的进步！

栏目主持：多边形

蜘蛛人 2

PS2 ACT

发售日 6/28

推荐度 B

TEEN 13岁以上玩家推荐

■ Activision

■ 49.99 美元

■ 无对应周边

游戏推介

伴随着同名电影同步上映的游戏续作，画面比起前作来又有更大进步，蜘蛛人的活动范围更加广阔，这次终于可以落地了。（笑）格斗动作又有了加强，配音方面也将由演员原声出演，剧情方面则基本忠实于原作，对于电影迷兼玩家来说吸引力更大一些。不过这种依附于电影的游戏作品生命力稍显短暂，影片热潮一过便可能无人问津，反复游戏的可能性不大，推荐给电影迷以及喜欢动作游戏的玩家购买。



PlayStation2

粗黑字体：受注目游戏　　红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年6月10日～2004年8月19日。

注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

月份	日期	中文名	原名	类型	厂商	售价
6月	6月27日	GUNSLINGER GIRL Volume.II	GUNSLINGER GIRL Volume.II	A·AVG	Marvelous Entertainment	6800日元
	6月28日	蜘蛛人2	Spider Man 2	ACT	Activision	49.99美元
7月	7月1日	铁人28号	铁人28号	ACT	Bandai	6800日元
	7月15日	让我们运动吧！	レッツプレイスポーツ	ETC	Konami	3980日元
	7月20日	猫女	Catwoman	ACT	Activision	39.99美元
	7月22日	宇宙巡航机V	Gradius V	STG	Konami	6980日元
	7月22日	太鼓之达人 四代目	太鼓の达人 あつまれ！祭りだ！！四代目	MUG	Namco	6980日元
	7月22日	街头霸王III 三度冲击	Street Fighter III 3rd Strike Fight	FTG	Capcom	3800日元
	7月22日	爆炎觉醒 永无大陆战记ZERO	爆炎觉醒 ネバーランド战记ZERO	A·RPG	IDEA FACTORY	6800日元
	7月22日	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware	6800日元
	7月27日	街头霸王纪念合集	Street Fighter Anniversary Collection	FTG	Capcom	29.99美元
	7月29日	多鲁亚加的恶梦 不可思议的迷宫	THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不思议のダンジョン	RPG	Arika	售价未定
	7月29日	东京魔人学园 外法贴血风录	东京魔人学园 外法贴血风录	RPG	MMV	6980日元
	7月29日	罪恶装备 ISUKA	GUILTY GEAR ISUKA	FTG	Sammy	6800日元
	7月29日	雅典奥运2004	Athen 2004	SPG	SCE	5800日元
	7月29日	ONE PIECE 发现大陆！	ONE PIECE ランドランド！	RPG	Bandai	6800日元
	7月29日	数码怪兽 激战编年史	デジモンバトルクロニクル	FTG	Bandai	6800日元
	7月29日	F 狂热者	F ～ファナティック～	AVG	PrincessSoft	6800日元
8月	8月1日	特警判官：判官对死神	Judge Dredd: Dredd Versus Death	ACT	Evolved Games	39.99美元
	8月5日	最游记RELOAD GUNLOCK	最游记RELOAD GUNLOCK	RPG	BANDAI	6800日元
	8月5日	EYETOY：捉猴啦！	サルアイトーイ 大騒ぎ！ウッキウキゲムてんこもりっ！！	ETC	SCEI	4500日元
	8月5日	世界足球 胜利11人8	ワールドサッカー ウイニングイレブン 8	SPG	KONAMI	6980日元
	8月12日	格斗之王 最强冲击	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK Playmore	6980日元
	8月19日	幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	Konami	6980日元
	8月24日	终结者3：救赎	Terminator 3: The Redemption	ACT	Atari	39.99美元
	8月26日	VR战士－电子时代	バーチャファイターサイバージェネレーション	A·RPG	SEGA	6800日元
	8月26日	太阁立志传V	太阁立志传V	SLG	KOEI	6800日元

超级大金刚 2

ACT GBA

发售日 7/1

推荐度 A

CERO 全年龄

■ Nintendo
■ 4800 日元
■ 无对应周边

游戏推介

移植于超任版本的同名游戏，在完全移植的基础上，又增加了新的游戏模式和迷你小游戏，作为任天堂的看家作品，其素质不容怀疑，虽然是一款复刻的作品，但是由于其坚实的游戏性，仍然是一款值得入手的游戏。画面和音效方面与超任版相比没有任何缩水，操作手感完全保留，隐藏要素依旧丰富，是一款非常难得的适合所有年龄玩家的游戏，这与任天堂的“精品软件”策略是密不可分的。



大金刚康茄鼓2 流行曲游行

MUG NGC

发售日 7/1

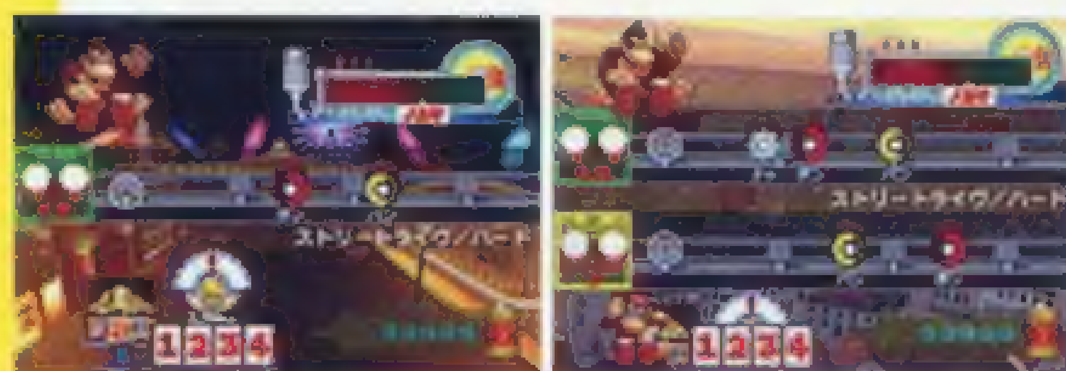
推荐度 B

CERO 全年龄

■ Nintendo
■ 4800 日元
■ 对应康茄鼓控制器

游戏推介

Nintendo 和 Namco 合作的音乐游戏第二弹，收录的音乐大幅增加，乐趣也会更多。本作重点加强了多人同乐的模式，（又得多买鼓了……）想像一下全家老少坐在一起击掌拍鼓的情形吧。以往的音乐游戏主要分为DDR型的“身体力行类”和太鼓达人型的“器具击打类”，而本作则将两者有机地结合在了一起，更加上了声音识别（击掌动作），让人不得不折服于 Nintendo 的创造力。不过想玩到本作的成本还是有些高的，而且康茄鼓控制器目前也只对应这一个游戏，是否合算要看玩家腰包啦。（笑）



牧场物语 美妙人生 女生版

SLG NGC

发售日 7/8

推荐度 A

CERO 全年龄

■ Nintendo
■ 4800 日元
■ 可与 GBA 版联动

游戏推介

一款号称“可以玩30年”的游戏（笑），游戏模式虽然与前几部作品没有太多区别，依旧是种植、赚钱、结婚、生子……依次循环。游戏中登场人物达40名以上，这些栩栩如生的角色会随着游戏时间的推进而逐渐衰老。游戏采用了真实时间制，当然不是说真的要玩30年，而是除了暂停游戏外，游戏时间会不断地流逝，一年四季以及昼夜变化十分真实。根据玩家表现不同，最后的结局也有很多种，可谓极为耐玩。



GAMEBOY ADVANCE

月	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
7月	7月1日	学校的怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	AVG	TDK Core	4800日元
	7月1日	超级大金刚 2	スーパードンキーコング2	ACT	Nintendo	4800日元
	7月15日	最终幻想 I + II ADVANCE	FINAL FANTASY I + II ADVANCE	RPG	SQUARE ENIX	5800日元
	7月22日	合金弹头 Advance	Metal Slug Advance	ACT	SNK Playmore	4800日元
	7月22日	钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲	钢の炼金术师 思い出の奏鸣曲	RPG	Bandai	5040日元
	7月24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	PUG	SEGA	5040日元

NINTENDO GAMECUBE

月	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
6月	6月28日	蜘蛛人 2	Spider Man 2	ACT	Activision	49.99美元
7月	7月1日	大金刚康茄鼓 2 流行曲游行	ドンキーコンガ2 ヒットソングパレード	MUG	Nintendo	4500日元
	7月6日	汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft	49.99美元
	7月8日	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	SLG	MMV	6800日元
	7月22日	纸片马里奥 RPG	ペーパーマリオ RPG	RPG	Nintendo	5800日元
	7月29日	洛克人X 突击任务	ロックマンXコマンドミッション	ACT	CAPCOM	5800日元
	7月29日	数码怪兽 激战编年史	デジモンバトルクロニクル	FTG	Bandai	6800日元
8月	8月26日	VR 战士·电子时代	バーチャファイターサイバージェネレーション	A·RPG	SEGA	6800日元

Xbox

月	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
6月	6月28日	蜘蛛人 2	Spider Man 2	ACT	Activision	49.99美元
7月	7月13日	战国无双	战国无双	ACT	KOEI	6800日元
	7月20日	猫女	Catwoman	ACT	Activision	39.99美元
	7月29日	数码怪兽 激战编年史	デジモンバトルクロニクル	FTG	Bandai	6800日元

亚洲排行榜 UCG CHARTS

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年6月7日～6月13日

1位 PS2 **实战老虎机必胜法！北斗神拳（含限定版）**
Sammy■ETC■2004年5月27日■7万7532套■累计54万5632套



想不到这个“老虎机”游戏能连续3次排上排行榜的首位，势头早已把《超级机器人大战MX》抛下。究竟此作品受欢迎的原因是什么呢？是《北斗神拳》的魅力？还是玩了此游戏就能够得到外面的老虎机游戏店的启示呢？真让人费解啊。

2位 GBA **马里奥对大金刚**
Nintendo■ACT■2004年6月10日■5万2008套■累计5万2008套



本作绝对是一款轻松且挑战性非常高的作品。“轻松”表现在游戏的操作简单，场景也不复杂，只要熟悉几个动作的具体操作就能够迎刃而解。“挑战性高”表现在通关的后的专家模式，想知道此模式有多难？看本期的Gamehalo就知道了。

3位 GBA **FC迷你版 加油吧五右卫门！机关道中**
Nintendo■ACT■2004年5月21日■2万5475套■累计7万6675套



本作是“《FC迷你版》系列”第2弹的其中一款作品，但相信很多经历过FC年代的老玩家肯定对游戏比较熟悉。《加油吧五右卫门！机关道中》是一款比较轻松的动作游戏，实用忍具等丰富要素打倒敌人通过重重的关卡。

名次	游戏
4	**PIKMIN2** Nintendo■NGC■ACT■2004年4月29日■[illegible]套■累计34万[illegible]套
5	**超级机器人大战MX** Banpresto■PS2■SRPG■2004年5月27日■[illegible]套■累计47万[illegible]套
6	**横行霸道 罪恶都市** Capcom■PS2■ACT■2004年5月2[illegible]日■[illegible]套■累计[illegible]万4[illegible]套
7	**樱坂消防队** NEW! Irem■PS2■ACT■2004年6月10日■1万[illegible]套■累计1万[illegible]套
8	**瓦里奥世界** Nintendo■NGC■ACT■2004年5月27日■1万[illegible]套■累计6万[illegible]套
9	**FC迷你版 马里奥医生** Nintendo■GBA■ACT■2004年5月21日■1万1[illegible]套■累计4万[illegible]套
10	**老虎机斗魂传承 猪木祭** Success■PS2■TAB■2004年5月13日■[illegible]套■累计14万[illegible]套

2004年5月31日～6月6日

1位 PS2 **实战老虎机必胜法！北斗神拳**
Sammy■ETC■2004年5月27日■11万9000套■累计46万8100套

2位 PS2 **超级机器人大战MX**
Banpresto■SRPG■2004年5月27日■6万2300套■累计44万7100套

3位 PS2 **横行霸道 罪恶都市**
[illegible]

名次	游戏
4	**PIKMIN2** Nintendo■NGC■ACT■2004年4月29日■3万2500套■累计32万5400套
5	**瓦里奥世界** Nintendo■NGC■ACT■2004年5月27日■2万1000套■累计6万9300套
6	**银河战士 零点任务** Nintendo■GBA■ACT■2004年5月27日■1万4100套■累计5万1400套
7	**FC迷你版 加油吧五右卫门！机关道中** Nintendo■GBA■ACT■2004年5月21日■1万2100套■累计5万1200套
8	**伊莉丝的工作室 永恒玛娜** Gust■PS2■RPG■2004年5月27日■1万1800套■累计5万4400套
9	**星之卡比 镜之大迷宫** Nintendo■GBA■RPG■2004年4月15日■1万1300套■累计38万5300套
10	**老虎机斗魂传承 猪木祭** Success■PS2■TAB■2004年5月13日■1万1300套■累计13万1200套

本期短信排行榜（2004年6月6日～6月18日）

本期问题：E3出展的作品中你最期待的游戏名称

1. 《FF》不只是一个游戏，它代表了一个时代。（《最终幻想》铁杆中的铁杆安藤正树）
2. 画面漂亮得吓人，系统进化得惊人。（被《生化危机4》“吓”到的陈非）
3. 有了潜龙谍影2在E3和成品有巨大差别的前车之鉴，相信本届E3上的本作又是小岛先生的一个巨大“阴谋”。（金君理论家）
4. 夏天来了，即使是我们的魔人但丁也受不了炎热的天气开始赤膊上阵了。（拿着上期扇子的佟丁）
5. 哎！小编们太不负责任了！咋就错把照片登上杂志了呢？（被SCE所“欺骗”的薛佳元）

本期的排行榜问题是，E3公布的游戏当中，你最期待的是哪款？发送TP+游戏名称+理由+姓名到3355770，有机会获得MP3播放器和精美礼品。

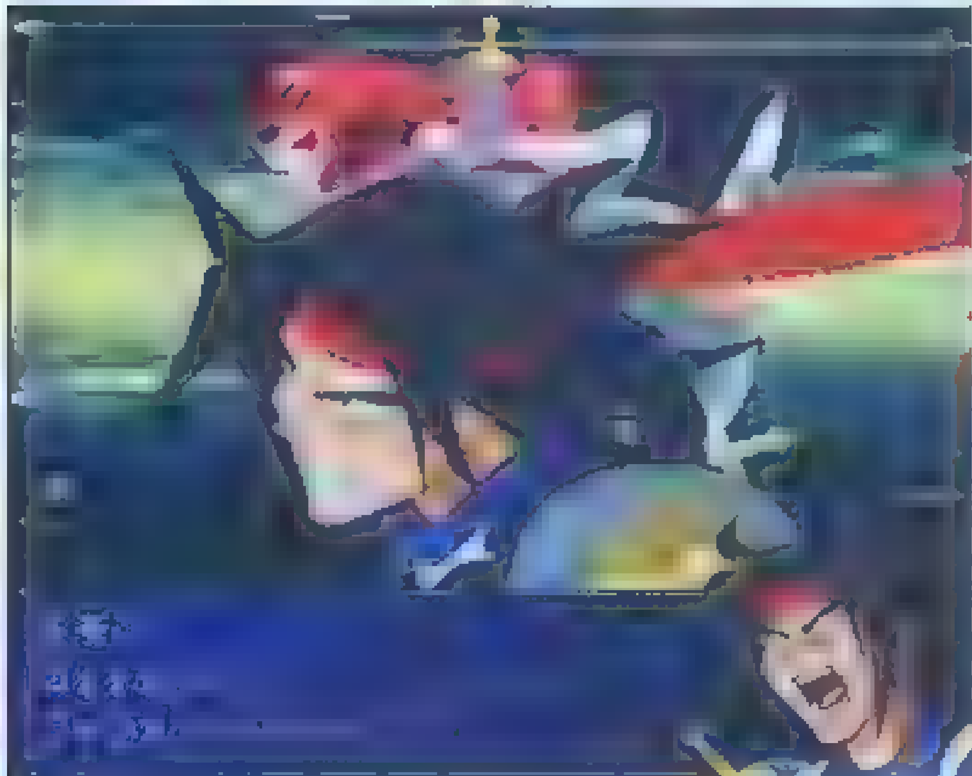
“短信排行榜”得奖名单

本期获得MP3播放器的读者是来自贵州的135****5942

精美礼品得奖者

手机号	地区	手机号	地区
139****1318	泸州	138****8942	重庆
138****9110	广东	138****5367	广西
138****9907	沈阳	138****0959	上海
139****6018	安徽	138****8216	鞍山
139****0077	长春	136****8709	四川
138****2060	南京	135****3087	广东
13[illegible]****1191	上海	137****5755	上海
[illegible]767	上海	13[illegible]619[illegible]	[illegible]
[illegible]407	广[illegible]	139****3559	[illegible]
137****2840	广东	136****6747	广东

*奖品将于1个月内发放



排行榜总括

《机器人大战MX》取得非常不错的销售成绩，但在两周后就下降到第5位，甚至还赶不上比它早一个月发售的《PIKMIN2》。而《实战老虎机必胜法！北斗神拳》依然保持着高销量，连续占据3周榜首的位置，总销量早已超越了同期的《超级机器人大战MX》。《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》虽然有不错的质量，但似乎在这个时期推出是一个错误的选择。7月15日后会有不少比较有实力的作品推出，相信届时肯定可以创造另外一番景象。

UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间：2004年6月7日～6月13日）

1 塞尔达传说：四支剑
■ Nintendo ■ NGC ■ ACT ■ 2004年6月7日

2 全能战士
■ THQ ■ Xbox ■ SLG ■ 2004年6月1日

3 星际传奇2
■ VU Games ■ Xbox ■ FPS ■ 2004年6月1日

4 哈利·波特与阿兹卡班的囚徒
■ EA ■ PS2 ■ AVG ■ 2004年6月2日

5 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
哈利·波特与阿兹卡班的囚徒
■ EA ■ NGC ■ AVG ■ 2004年6月2日

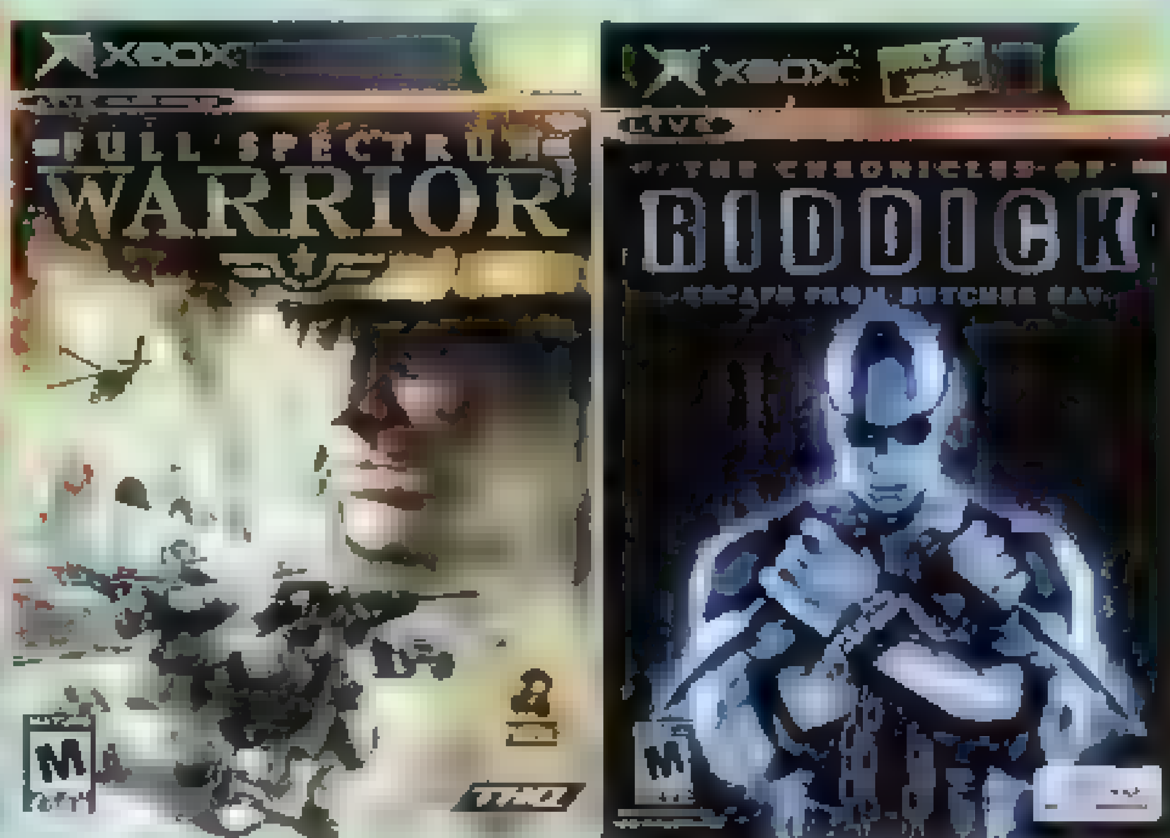
6 史莱克2
■ Activision ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年4月28日

7 拳击之夜2004
■ EA ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年4月5日

8 MVP棒球2004
■ EA ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年3月9日

9 荒野大镖客
■ Rockstar ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年5月3日

10 DDR Max 2
■ Konami ■ PS2 ■ MUG ■ 2003年9月23日



排行榜是这样看的

★《全能战士》以及《星际传奇2》都是近期Xbox独占的力作，联系到之前所公布的“Xbox的独占作品甚至比PS2还多”的消息，不得不赞叹Xbox在欧美的地位的确是越来越高了。★这段时间（5月到6月）是美国电影界的黄金期，许多超大作电影都在这段时间上映，相应的以电影为题材的游戏也层出不穷，10款上榜游戏中有4款与电影相关，包括《星际传奇2》、《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》以及《史莱克2》。

英国当周销量榜

（统计时间：2004年6月7日～6月13日）

1 哈利·波特与阿兹卡班的囚徒
■ EA ■ AVG ■ 2004年6月2日

2 汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉
■ Ubisoft ■ ACT ■ 2004年3月23日

3 荒野大镖客
■ Rockstar ■ ACT ■ 2004年5月3日

4 欧洲杯2004
■ EA ■ SPG ■ 2004年5月4日

5 极品飞车 地下狂飙
■ EA ■ RAC ■ 2003年11月17日

6 神偷：死亡阴影
■ Eidos ■ ACT ■ 2004年5月25日

7 （《胜利十一人7》欧版）
■ Konami ■ SPG ■ 2003年10月17日

8 杀手47 契约
■ Eidos ■ ACT ■ 2004年4月20日

9 GT赛车4 序章篇
■ SCEA ■ RAC ■ 2004年5月18日

10 范·赫尔辛
■ VU Games ■ ACT ■ 2004年5月6日

NGC游戏全美销量50强（一）

排名	游戏译名	发行商	类型	发售月	美版销量	日版销量
1	任天堂全明星大乱斗DX	任天堂	FTG	2001年12月	224万套	129万套
2	马里奥赛车 双重冲击!	任天堂	RAC	2003年11月	155万套	73万套
3	阳光马里奥	任天堂	ACT	2002年8月	149万套	68万套
4	塞尔达传说 风之杖	任天堂	A·RPG	2003年3月	146万套	70万套
5	路易的鬼屋冒险	任天堂	AVG	2001年11月	136万套	35万套
6	银河战士PRIME	任天堂	FPS	2002年11月	111万套	8万套
7	马里奥聚会4	任天堂	TAB	2002年10月	93万套	90万套
8	索尼克大冒险2 BATTLE	SEGA	ACT	2002年9月	87万套	19万套
9	星战 侠盗中队II	LUCAS	ACT	2001年11月	84万套	–
10	星际火狐大冒险	任天堂	AVG	2002年7月	74万套	26万套
11	动物之森+	任天堂	SLG	2002年9月	68万套	91万套
12	马里奥聚会5	任天堂	TAB	2003年11月	67万套	64万套
13	PIKMIN	任天堂	ETC	2001年12月	63万套	50万套
14	灵魂能力II	Namco	FTG	2003年8月	55万套	10万套
15	蜘蛛侠	Activision	ACT	2002年4月	54万套	0.1万套
16	托尼·霍克 职业滑板手3	Activision	SPG	2001年11月	51万套	–
17	口袋妖怪竞技场	任天堂	RPG	2004年3月	50万套	59万套
18	超级猴球	SEGA	ACT	2001年11月	48万套	3万套
19	生化危机	Capcom	AVG	2002年4月	46万套	35万套
20	007被袭的特工	EA	FPS	2002年3月	41万套	–
21	索尼克 百万合集	SEGA	ACT	2002年11月	40万套	4万套
22	生化危机0	Capcom	AVG	2002年11月	40万套	39万套
23	哥斯拉怪兽大乱斗	Atari	ACT	2002年10月	39万套	–
24	007夜火	EA	ACT	2002年11月	39万套	–
25	哈利·波特与秘室	EA	AVG	2002年11月	38万套	0.4万套

统计时间：2001年11月18日～2004年5月1日（所列数据仅供参考）

排行榜是这样看的

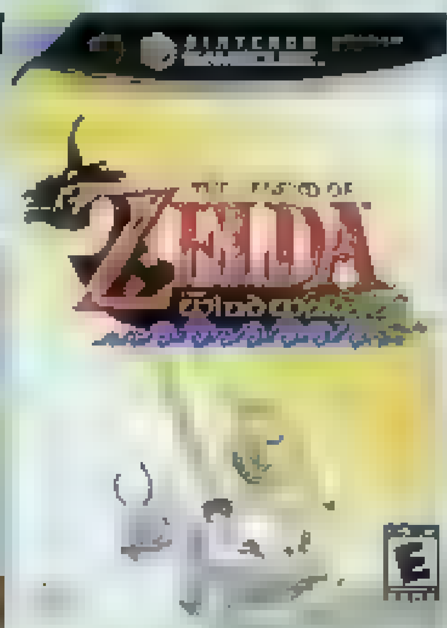
◆虽然Xbox似乎气势越来越高，但是你如果对比一下同样的50强榜单时，你就会发现Xbox还稍逊一些，因为NGC的百万级作品有6款，Xbox则只有4款。不过就不要和PS2比了，因为美国PS2至今的百万销量作品为37款……◆一个非常明显的特征，前25款上榜游戏中，任天堂游戏占了12款，几近一半！这一方面说明任天堂软件开发力的强大，另一方面也说明了第三方厂商对NGC的支持还不够……◆NGC上最畅销的第三方软件是《索尼克大冒险2 BATTLE》，它竟然是一款相隔了1年多以后才从DC上移植过来的游戏，这足以说明索尼克在美国玩家心目中的地位。◆任天堂的游戏一般情况下都是可以通行于全球的，在日本热卖，也在美国热卖，但比较一下几款美日版大作软件的销量，不难发现，日版一般只有美版销量的一半，甚至更少，日本游戏市场趋于萧条是一方面原因，但任天堂游戏本身对日本玩家吸引力下降也是重要原因。



上世纪90代前半期，SEGA与任天堂作为两家最主要的游戏机硬件商而在美国市场打得难分难解，谁曾事到如今，SEGA成为NGC上最重要的第三方软件商之一[illegible]这就好像[illegible]你现在能够想像任天堂成为PS3的第三方软件商[illegible]这样的事情吗？



NO.1



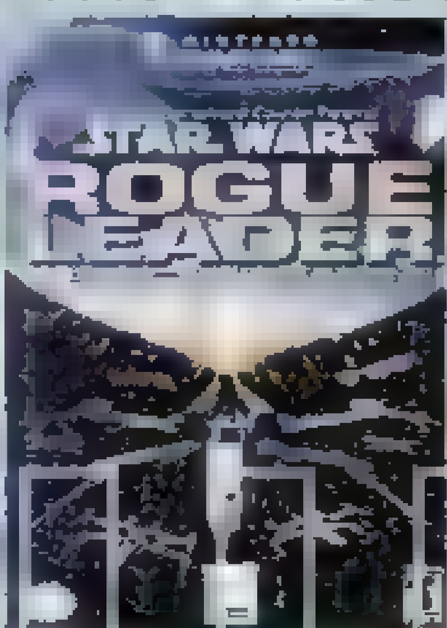
NO.4



NO.6



NO.8



NO.9


NO.17



NO.20



NO.22

文 邪魔天使

《超级守护英雄》自公布以来已经有一段时间了。但Treasure似乎是想吊足玩家的胃口，所以迟迟不肯发表最新的情报。不过游戏发售日已经临近，如果再不发点消息刺激一下玩家的话，那么的确太说不过去了。就在众玩家望穿秋水之时，《超级守护英雄》终于有新情报公布，而且还一举公开了其具体系统，现在就让我们来看看到底有什么变化吧。



攻击方式

既然是一款以动作为主的游戏，其动作性肯定是最重要的。对于这方面我们肯定放一百二十个心，因为这毕竟是Treasure的作品，其品质是勿庸置疑的。想当年那款《火枪英雄》奠定了Treasure在玩家心目中的地位，而且SS版也一度是玩家们的抢手货，相信这款《超级守护英雄》一定是GBA上动作游戏中的精品！

基本动作



▲将打中的敌人吹飞的强力攻击，威力大于普通的拳攻击。



▲格斗游戏中最常用的技巧，在该游戏中可以投身后的敌人。



▲重力弹能将周围的敌人吸过来，更加靠近自己，而被吸住的敌人是不会攻击的，这时可以对其进行打击。



▲只靠攻击键连打就能形成连击，而且其连贯性是非常强的。



通过指令输入还可以使出更强力的技巧

◀用此招能将敌人打得浮空，与此同时自己也飞到空中对敌人进行飞踢攻击。当飞踢踢中敌人时，可以边空中移动边打击敌人，而在浮空状态下，角色也是可以自由移动的。

能让初心者与上级者都能享受乐趣的系统

4人对战可能



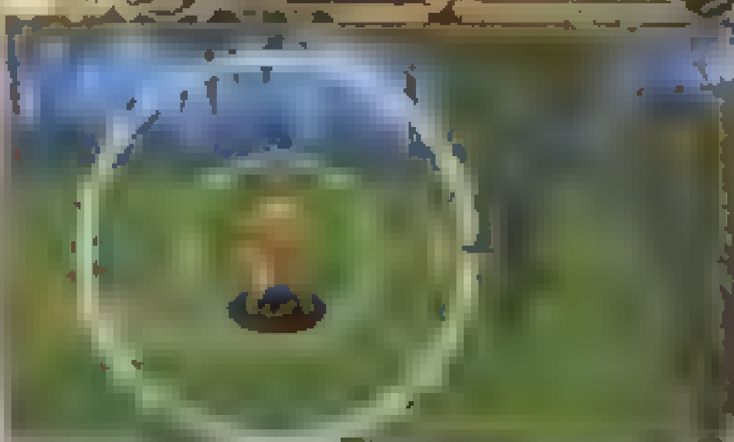
▲游戏除了协力通关以外还可以进行4人联机对战，选择自己喜欢的角色吧。

反击，将危机转变为机会



▲抓住时机张开防护盾就能发生反击，能使敌人暂时麻痹。

究极模式，大幅度提升角色的能力



让角色在一定时间内动作速度上升的系统。由于速度上升，所以以前那些不能连起来的技就能连上了（有点像《街霸ZERO》里的OC），而且受到敌人的攻击也不会被弹开，从而可以一口气攻击下去。另外，要让角色进入究极模式就要蓄满怒槽。

恶魔模式，无敌并且可以复活的救助机能

在故事模式中，当HP为0时就会出现掌管世界物质的人出现，如果答应他的话，那么就可以献上自己的灵魂发动恶魔模式。发动恶魔模式后，角色的HP在一定时间内不会减少，但限制时间一过就会GAME OVER，而且不能收集有各种效果的水晶，还不能continue。

角色

本游戏中最初只能使用炎、冰、雷3名角色，当达到一定条件时就会增加新人物，最后整个游戏的人数可以达到20个以上。



寄宿有火属性英雄之魂的一般士兵，具有像火焰那样的火爆性格。



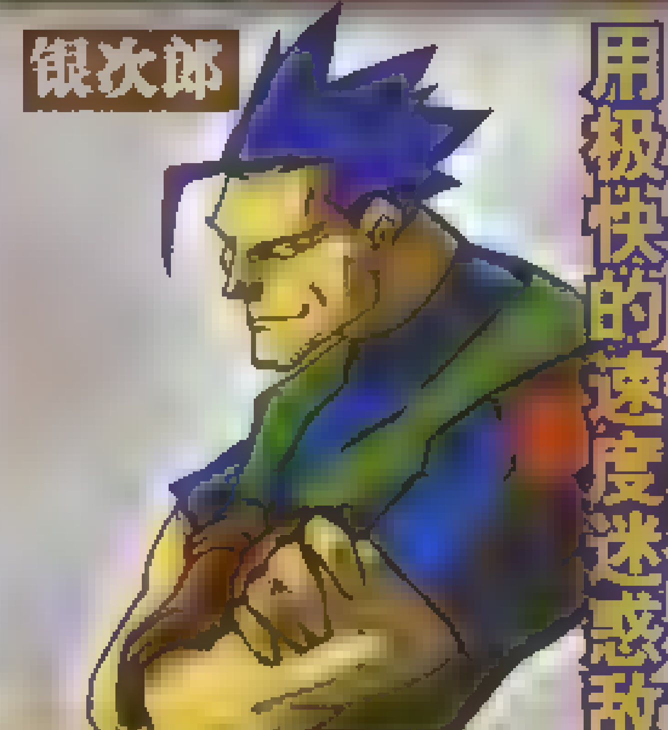
寄宿有冰属性英雄之魂的一般士兵，擅长冷静、坚实的作战方法。



寄宿有雷属性英雄之魂的一般士兵，对自己的战斗技巧有绝对自信。



企图再建秩序王国，本作中敌人加农一方的干部，出现在炎面前的就是他。



前作中登场的传说中的英雄之一，极快的攻击速度和华丽的技巧是他的特征。

文 卡伦

前线狙击

鋼の錬金術師2 赤きエリクシルの悪魔（仮題）

FULLMETAL ALCHEMIST

钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔（暂名） Square Enix A·RPG

PS2

截止到上月末为止，Square Enix于去年年底在PS2上发售的《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》的销量已经突破了25万套，这也为他们带来了不小的收益。在此种情况下，《红色炼金药的恶魔》这部续作的推出也就是理所当然之事了。



在使用了动画渲染技术后，我们可以清楚地看到，本作的画面比起前作来可以称得上是一次大的飞跃。而据Square Enix称，在这部游戏中，操作性也会得以大幅提升。究竟其所言是真是假，恐怕只有等到游戏发售时我们才能知道了。目前本作的开发度已经达到了70%，不过发售日还未公布。如果你也是《钢炼》的FANS的话，就让我们一同静心等待吧。

CHARACTERS

爱德华·艾尔林克

有天才之美誉的史上最年少国家炼金术师，而其之所以会被授予「钢之炼金术师」这一名号，则是因为他的右手和左脚都是由机械铠制造的义肢的缘故。

原著情节再现！

▲按照原著情节，这应该是参塞带领艾德兄弟俩前往雷德教会总部时的一幕情景

《无法飞翔的天使》的情节发生在动画的第九集和第十集之间，不过与原著的故事并没有什么交集。而根据Square Enix公布的情报我们可以得知，在本作中，这次的故事将从动画版的第一集开始，也就是在沙漠小镇利奥尔与雷德教教主高尼罗之间的战斗。而贤者之石、等价交换、人体炼成、人造人等《钢之炼金术师》世界的关键词也将在这一部分展现于玩家面前。

▲在信徒们面前，高尼罗利用戒指上的贤者之石的力量令死去的小鸟再度复活……

阿尔丰斯·艾尔林克



艾德的弟弟，由于企图进行禁忌的人体炼成的缘故，阿鲁失去了自己的身体，而他的灵魂则被赋予在这具盔甲上，不过，代价则是哥哥的左腿……





罗伊·穆斯唐

身份为大佐，目前为东方司令部的最高长官，同时也是艾德的直属上司。他能够通过由特殊材料制造的手套而在空气中制造出火焰，因此被称为"焰之炼金术师"。

阿莱克斯·路易·阿姆斯特朗

职位为少佐，罗伊的下属之一。被称为"豪腕之炼金术师"的他有着极高的攻击力，是一位推崇健美的豪快男子。

温莉

机械铠技师，同时也是艾德和阿鲁的青梅竹马。

皮娜可

温莉的祖母，也是机械铠技师。

丽萨·霍克埃

东方司令部勤务，罗伊的左右手，职位为中尉。冷静沉着的她在射击技术上颇有造诣，同时也深受同伴的信赖。



萝塞

动画前两集中出场的女孩，她一直以为凭借教主高尼罗的力量便可以令自己的男友复活。

高尼罗

雷德教的教主，以所谓的"奇迹之术"令边境小镇利奥尔的居民们都成为了他的信徒。不过，他其实也只是被人造人玩弄于股掌间的一颗棋子而已。

SYSTEM

POINT1 攻击

在《无法飞翔的天使》中，艾德的主要武器是以右手的机械铠变成的短剑。不过，从目前公布的几张画面来看，这次艾德的普通攻击方式将是赤手空拳的格斗，这也比较符合原著的设定。

回避后反击

三段踢

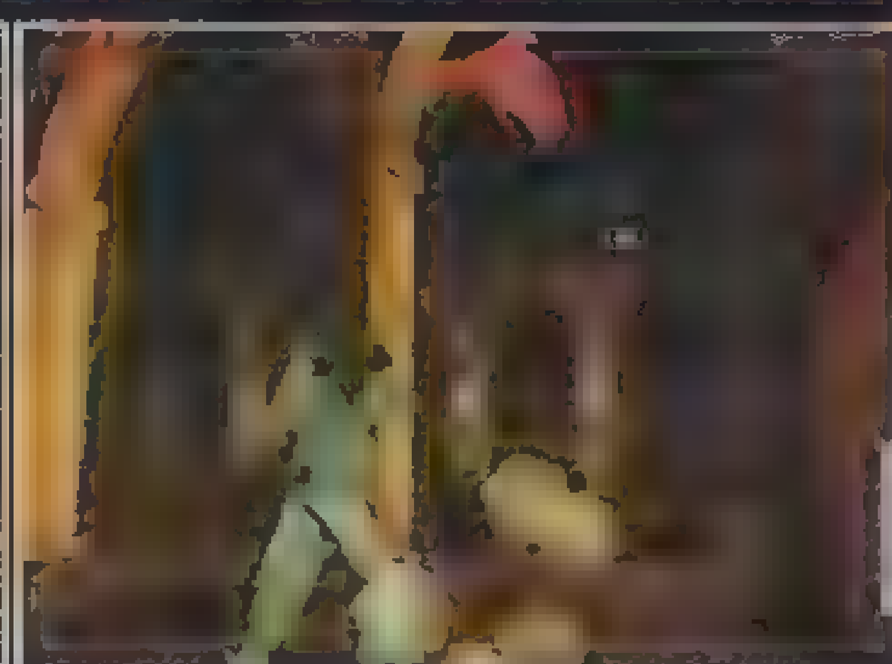
扫堂腿

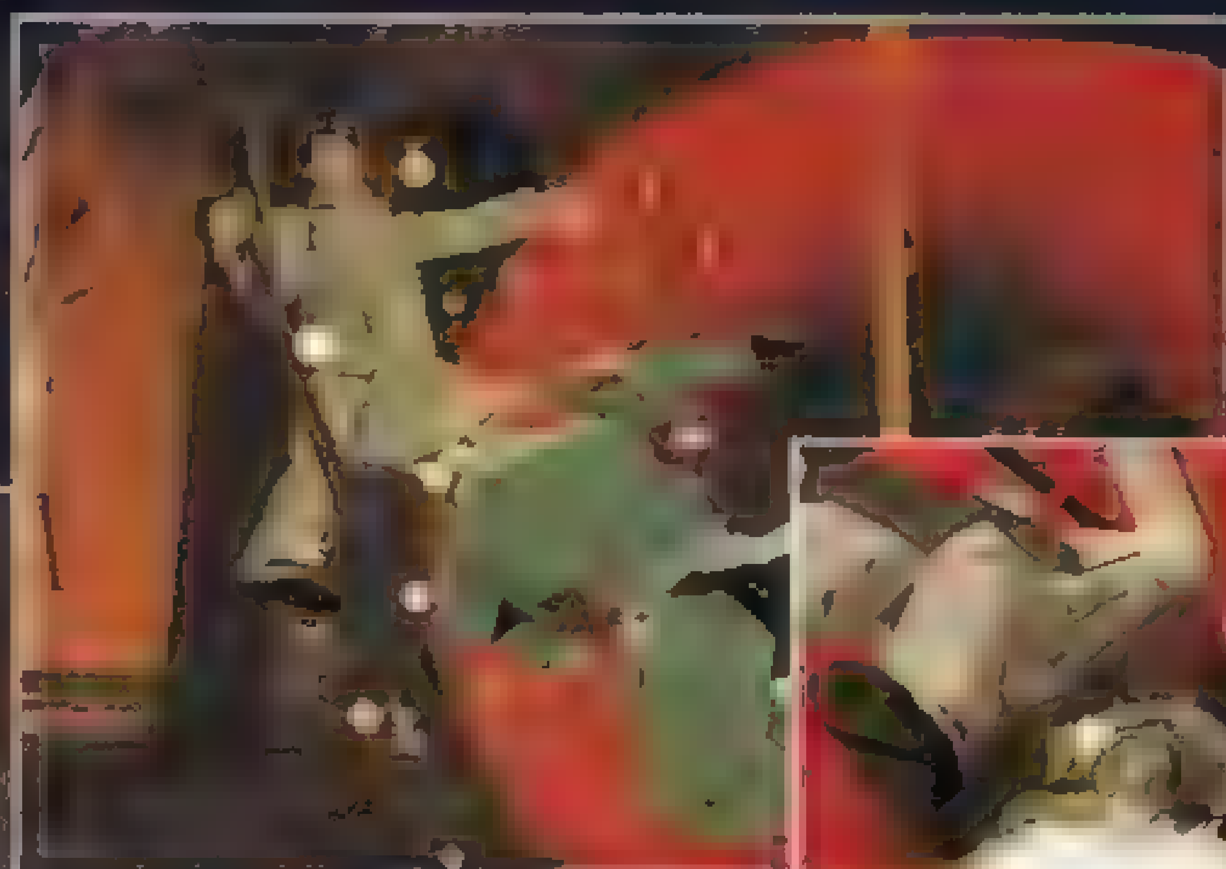
受身

POINT2 阿鲁的协力

与前作相同，玩家可以通过R1键给阿鲁下达命令，而行动方式则因应当时的形势而多种多样，其中防御、突进、协力攻击等战斗时的命令更是极为有用。而本作阿鲁的行动将更加丰富多彩，虽然目前只公布了一种新动作，但相信今后还是会慢慢公布情报的。







◀▼在前作中有着极大用处的阿鲁的突进技在本作中变得更为华丽。



◀按下R1键召唤阿鲁到艾德身边来，然后艾德便能利用其进行跳跃来到更高的地方。

POINT3 炼成

遵从等价交换原则的"炼成"是《钢之炼金术师》的最大卖点之一，前作我们已经体会到了这一系统的魅力，而本作自然也不会例外。相信与前作相比，本作可炼成的物品一定会大幅度提升的。不过，由于前作中射击系武器太强，因此导致游戏平衡性有些失调，希望在本作中这一情况能得以改善吧。

▼铁球，前作中使用率最低的武器之一

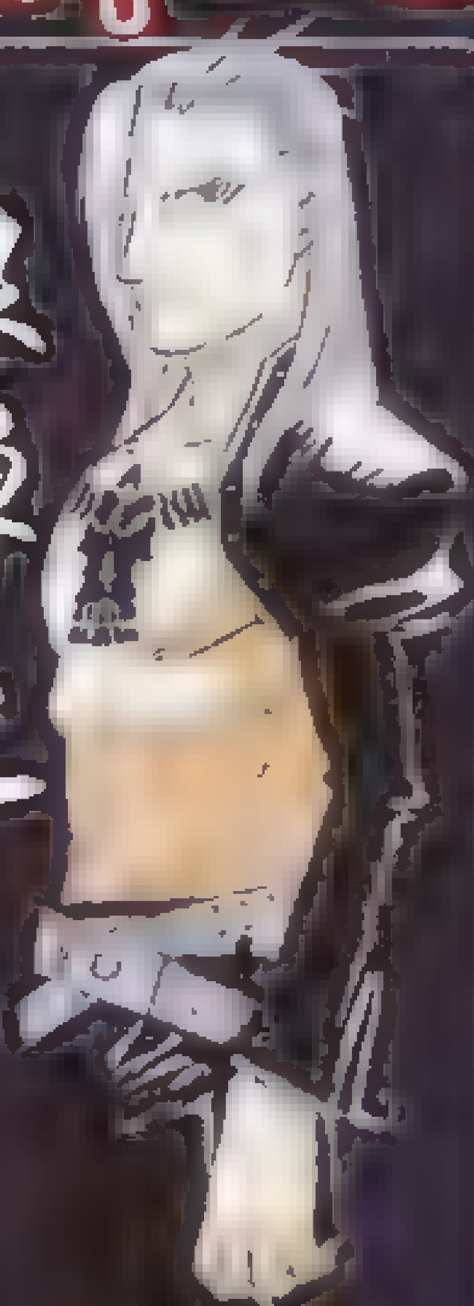
▲大炮，前作中使用率最高的武器之一

▲先炼成机关枪，然后按R键召唤阿鲁展开攻击

新人物参上！

在《钢之炼金术师2》中，原著作者荒川弘亲自设计了两位全新的角色，而他们便是掌握着本作故事关键的人。下面，就让我们来一同了解一下这两张新面孔吧。

银弹之炼金术师





杰克·克罗利

"银弹之炼金术师"——这便是杰克之前的称号，不过，现在他已经被剥夺了国家炼金术师的资格，而原因则是因为他曾作出过违抗军方的行为。不过，按照原著中军方的种种行为来看的话，杰克倒说不定会是我方的战友。

掌握故事关键的神秘少女



艾尔玛

……起了巨大的波……

系列介绍

漫画

《钢之炼金术师》

作者：荒川弘

连载于Square Enix旗下的漫画杂志《月刊少年GANGAN》上，迄今已连载到第35回，单行本发行至第七卷，第八卷将于7月推出。

动画

《钢之炼金术师》

监督：水岛精二

编剧：会川升

2003年10月11日开始播映，共52集。目前已播放至第31集。





游戏

《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》

机种：PS2　厂商：Square Enix

类型：A·RPG

2003年12月25日发售，《钢之炼金术师》的第一款游戏。

《钢之炼金术师 迷走的轮舞曲》

机种：GBA　厂商：Bandai

类型：RPG

2004年3月26日发售，采用的是卡片组合式的战斗系统。



钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 想い出の奏鳴曲

GBA Bandai RPG

文 卡伦

在三个月之前，Bandai就曾经在GBA上推出过一款《钢之炼金术师》的作品——《迷走的轮舞曲》并在原著FANS间获得了不错的评价。而现在，Bandai终于公布了这部作品的续作情报，《回忆的奏鸣曲》——这就是新作的名字（不知道起名者是不是在抄袭《恶魔城》系列的创意……），目前本作的开发度已经达到了70%，等到7月22日的时候，玩家就能再度进入到《钢之炼金术师》的世界中了。

STORY

与前作一样，本作也是以艾德、阿鲁兄弟俩及原创角色为主线，然后围绕着曾在原著中出现的众多角色展开一个全新的故事。

为了维修机械铠，艾德和阿鲁返回了许久未归的故乡利什布鲁村，而在那里，他们也听到了最近在这一代发生了多起爆炸事件的话题。从被暴徒袭击的男子口中，两人得知了东方都市将是下一个被袭击的目标的情报，为了向罗伊中佐通知这个消息，两人准备前往东方司令部，同行的还有他们青梅竹马的温莉，而在旅途中等待着他们的又将是什么呢？



▲从这张图中我们可以看出，在原著中拥有超高人气的罗伊和霍萨也能成为同伴。

CHARACTERS



温莉·罗克贝尔

机械铠技师，同时也是艾德和阿鲁的青梅竹马，艾德的机械铠便是由她制造的。在本作中，担心两人安全的她强行加入了队伍，而她所使用的武器则是——炼成枪。

● 以毛发与水晶的卡片炼成的必杀技。

● 以贝壳与粘土卡片炼成的必杀技。

▼当雾散尽后，温莉的HP完全回复。

▼使用后，紫色的烟雾笼罩在温莉的身旁。

SYSTEM

与前作一样，本作依然将卡片战斗放在了核心位置上。卡片的力量由"质量"、"价值"、"卡片等级"这三要素决定，利用卡片的组合能使用出各种威力强大的炼金术。在前作中，组合卡片出现的炼金术是无法记录下来的，而本作新增的"炼成笔记"系统则解决了这个问题，只要一度炼成，便可以从笔记中选择该种技能使用，这对于玩家来说可算是最方便不过的了。

此外，除了炼金术，在本作的战斗中还有着例如COMBO攻击和信赖连携等各种各样的攻击手段，而灵活运用各种技能及系统便是赢得战斗的重要条件。





▲以金属和铅的卡炼成的必杀技，能够降低敌人的攻击力。

??????
落ち着くミント
??????
??????
??????
混乱を治す

Lv. Ⅱ
範囲 単
回数 1
威力 6
命中 100
必要素材





▲以暗黑和黑暗宝石卡炼成的雷电系必杀技。

文 卡伦

前线狙击

钢之炼金术师（暂名）

毫无疑问，《钢之炼金术师》无论是漫画还是动画的势头在现如今的日本都是无人能敌。漫画的总销量目前已经突破1000万本，并获得了去年小学馆漫画少年向部门的大奖；而长达52集的动画更是惊人地囊括了日本格兰披治动画最高奖（＊）的所有奖项。迄今为止，本作已经两次被改编成游戏，分别是PS2上的《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》（制作商：Square Enix）和GBA上的《钢之炼金术师 迷走的轮舞曲》（制作商：Bandai），而且都获得了不错的评价，而在最近，这两家厂商更是一口气公布了三部作品。下面，就让我们来了解一下由Bandai推出的这部对战型的《钢炼》新作吧。

注：格里披治动画最高奖是由著名动画资讯杂志《ANIMAGE》举办的年度动画奖，在日本有着举足轻重的地位

钢之炼金术师（暂名）	Bandai	FTG
PS2		

STORY

每[illegible]年，[illegible]会在中央城举办一次全国[illegible]大祭典，今年正是祭典之年。而这一次所有人瞩目的焦点便是"大武斗大会"。[illegible]中不会对使用武器和炼金术进行任何限制。如果你在大会中取得优胜[illegible]会获得[illegible]金。为了[illegible]，全国[illegible]对自己的实力有信心的人[illegible]到了中央城。而最终从中胜出的又会是哪支队伍呢？这一切，都掌握在你的手中。



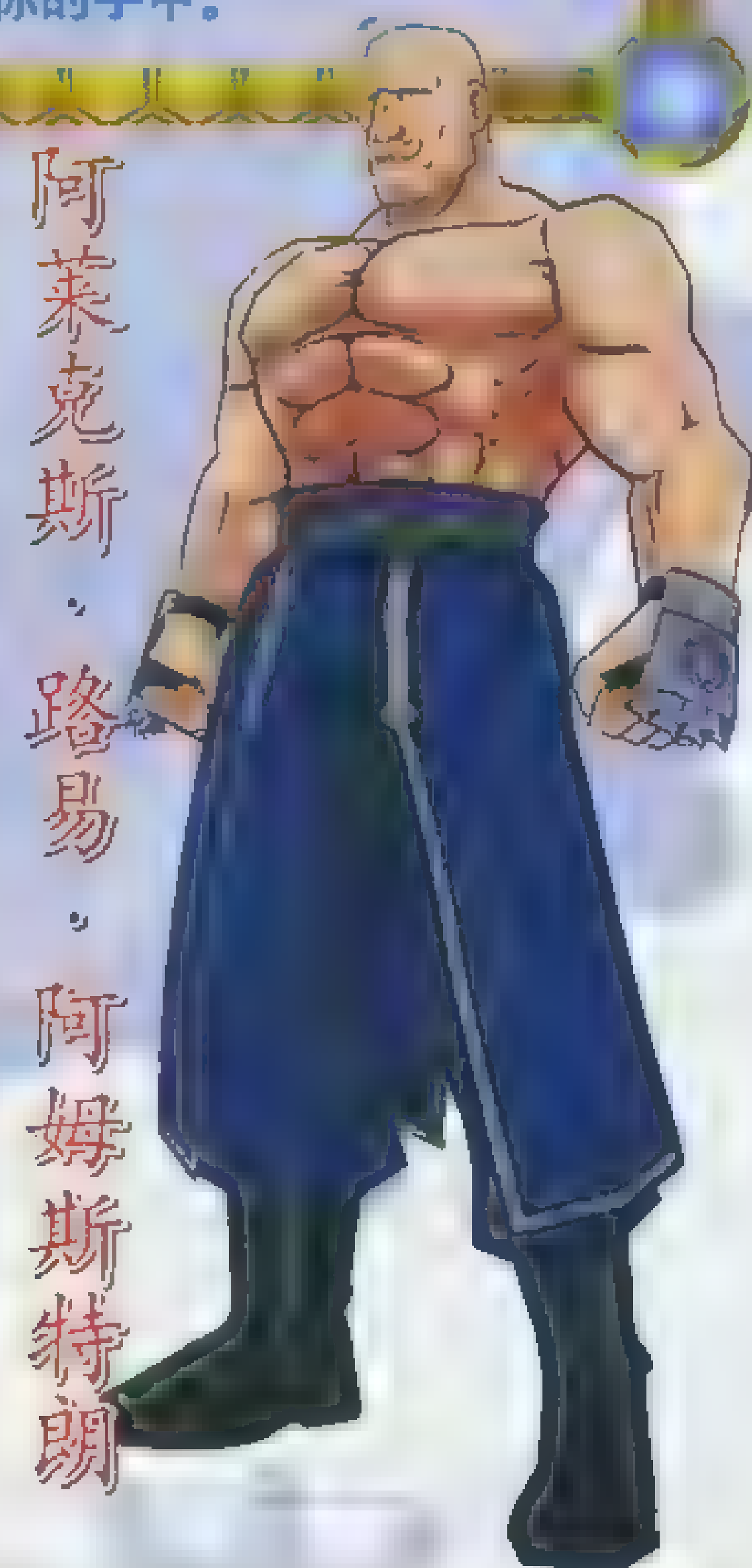
爱德华·艾尔林克



阿尔丰斯·艾尔林克



罗伊·穆斯唐



阿莱克斯·路易·阿姆斯特朗

1、故事模式

在此模式下，玩家首先要从初期设定的队伍中选定一支，然后不断进行战斗以赢取大会冠军。根据所选择的队伍不同，游戏的剧情也会发生变化。

2、街机模式

玩家在此模式中可以自由挑选角色组成原创的队伍，这样艾德和拉丝特、斯卡和罗伊这些原著中水火不容的角色也可以并肩作战了。此外，玩家还可以将自己的队伍储存在记忆卡中和朋友对战。

3、对战模式

关于这个，就没什么好说的了，不过在此模式下只能进行组队战。

4、乱斗模式

在本模式中，玩家能够亲自操纵的角色只有一人，如果能找到三个朋友的话，四人来场大乱斗是再惬意不过的事情了。

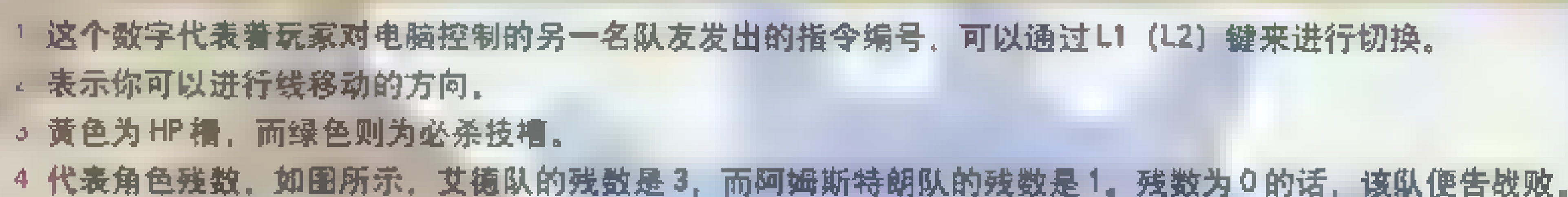
5、画廊模式

在游戏中只要满足一定条件的话，玩家便能够开启某些画像及影像，然后就可以在此模式中自由欣赏自己的[illegible]。

连携战斗

由于本作大部分模式都以组队战为主，因此玩家就应该将个人英雄主义稍微收敛一下了。在队伍中共分为直接与敌人作战的“前锋”以及在后方进行援护的“后卫”。如果想取得胜利的话，就应该在队伍的人员配备上仔细考虑一下。两个强力型角色并不一定就能取得好的效果，攻守平衡才是王道呀。像艾德和罗伊便属于强攻型角色，而萨则擅长于防御和援护，而阿鲁两方面的能力都比较平均。

战斗画面解说


1 这个数字代表着玩家对电脑控制的另一名队友发出的指令编号，可以通过L1（L2）键来进行切换。
2 表示你可以进行线移动的方向。
3 黄色为HP槽，而绿色则为必杀技槽。
4 代表角色残数，如图所示，艾德队的残数是3，而阿姆斯特朗队的残数是1。残数为0的话，该队便告战败。

炼成

在战场上你也许看不到武器，但其实无数种武器就在你的身边。相信玩过PS2上的《无法飞翔的天使》的朋友都对其中炼金术的演出有着深刻的印象，而本作更是会将这一原著中的卖点发挥得淋漓尽致。只要从地图上得到材料，便能够进行炼成，而由于材料有着使用次数的限制，而且使用后隔一段时间才会再度出现于地图上，因此率先得到材料便成为了在战斗中取得先机的条件。

◀艾德炼金术发动，

◀将地面炼成石手困住了罗伊

▼此时，担任后卫工作的阿鲁也开始对面前的板凳使用炼金术。

▼炼成的直射而去的木枪给予动弹不得的罗伊以重击。


◀▼艾德紧接而上进行攻击，4连击达成

地形

在游戏中，战斗的舞台共分为二大类，虽然在每个战场上都可以使用炼金术，但战场上出现的材料却有所不同，因此，玩家应该根据战场地形的不同而采取不同的战略。

▲几人现在战斗的地方是利奥尔镇的小酒吧，这也是动画第一集中出现过的场所。

▲每个战场都有着数线之分，玩家可以自由移动至不同的线上。

属性

地形会决定出现的材料的属性，而如果某个角色的相性与该属性相同的话，那这名角色便能够使出强力的炼成术，所以，选择合适的场地对于胜利有着至关重要的影响。

▲湖边属于水属性的场所，因此惯用火焰的罗伊在这一舞台上就会变得非常被动。

▲市街应该属于对所有角色的发挥都没有太大影响的战场。

文 阿迪



WORLD SOCCER Winning Eleven 8



足球革命由此开始

世界足球 胜利11人8	Konami	SPG
PS2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8 预定2004年8月5日	日版
对应手柄力反馈		推荐玩家年龄 全年龄

“《WE》系列”素来有乘着世界足坛大型赛事的东风推出新作品的传统，欧洲杯使得全体球迷玩家的情绪High到最高点，再加上《WE8》的推波助澜，简直就像连锁爆炸般一触即发。上一期UCG为大家带来了最新最快的《WE8》各大新增要素报道，而本期则将针对大师联赛、键位操作和间接定位球的最新变化来逐一揭开《WE8》的神秘面纱。

足球革命之风暴序曲

Master League 打造你我的梦之队，大师联赛8大要点详尽解读

Button 一切技术的起点，键位功能轻重缓急要点分析

Free kick 无差别破门利器，间接定位球无责任猜想





Master League 序盘组队的3大启动模式

《WE8》的大师联赛为有不同需求的玩家分别准备了完备的组队模式。喜欢挑战难度的玩家可以选择以卡斯特罗、米兰达等著名架空球员组队的传统模式；平时比较忙碌，游戏时间相对较少的玩家则可以选择《WE8》的所有球员自由组队，这样立即就可以组成自己心目中的一支梦之队；忠于自己心爱的俱乐部的玩家也大可以在大师联赛序盘展开时就直接选用你的爱队，大大增加了球迷玩家的投入感！三种模式尽可能地照顾各种类型的玩家，“《WE》系列”逐渐体现出自身的大家风范。



Master League 逐步完善的检索机能

在《WE8》中将增加以下四种检索机能：

快速检索：根据当时的情况，按身价高低对所有选手进行检索（List Up）。

简易检索：根据选手的役割（即场上担任的位置，以第一位置为准）进行检索。

球队检索：直接选择特定的球队来检索心仪的选手。

条件检索：更加细化该深受玩家好评的模式，在《WE8》大师联赛中的搜索条件将增加至14种。



Master League 联赛编辑模式，打造自己的梦剧场

通过“挑战练习模式”获得WEM点数，然后可在WE SHOP中购买一个名为“ML リ　グ构成”的新Edit选项。得到该模式后可以自由编辑大师联赛中的参赛球队，决定谁能够和您一起玩，正所谓“我的联赛，我作主”。看来在《WE8》中玩家能够真真正正地成为了一名CMP（Coach+Manager+Player）。



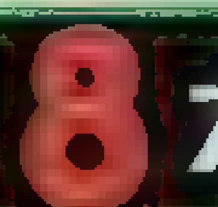
Master League 大师联赛龙虎榜

由于本作中球队数量激增，球队所处于不同的联赛环境下，难度也不尽相同。为了公平计算每一支球队的水平并将之具体量化，所以增加了WEFA排行榜这一新设置。这个排名榜是根据每一支球队在他们所属的联赛的环境与战绩来核算的。玩家可以通过这个WEFA排行榜更直观地找到自己的球队在《WE8》中的位置，相信届时WEFA Ranking NO 1的王座将会产生一番白热化的竞争！



Master League 胸前广告与组成球队

8 大师联赛八大最新要素强劲披露



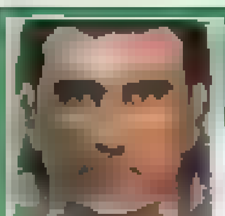
“《WE》系列”的编辑模式一直倡导由玩家作主，虽然初始游戏中许多外在的要素未能一一表达，但相信这是“《WE》系列”托付给玩家的终极任务。（笑）衷心希望这些一直由玩家所处理的外部要素能够随着《WE》逐步走向世界而得到解决。本作中球衣胸前的广告也可以由玩家自由编辑了，相信这对于一直致力于通过《WE》真实再现世界足坛球队动态的球迷玩家来说，肯定是一个莫大的福音。

目前已经确定了的俱乐部球队包括03～04赛季5大联赛的一部分“标配”球队，还有荷兰的阿贾克斯、费耶诺德、埃因霍温加上比利时的布鲁日 安德莱赫特，捷克的布拉格、莫斯科的斯巴达克，塞尔维亚及黑山的贝尔格莱德游击，土耳其的加拉塔萨雷、费内巴切和贝西克塔斯，葡萄牙的波尔图、本菲卡和里斯本竞技，乌克兰的基辅迪纳摩，阿根廷的博卡与河床（待定）。其余球队暂未披露，UCG定当为大家全程狙击报道！



Master League 编辑选手之育成

本作中在编辑模式（Edit Mode）里所作成的选手会以未所属的新人选手登场。（那么在添加《WE8》中所没有的球员时会不会造成不便呢？）登场时的年龄为17岁，成长类型为“早熟型”，其中也有一些要素会以Random（随机）决定。能力越高的话，那么获得该选手所需要的移籍Point（点数）当然也会越多。相信届时育成一个玩家自己的替身在全新的大舞台上表现技艺，会是一件非常吸引人的事情！



Master League 交涉转会的成功率

本作大师联赛中又一新增体贴设置——交涉的成功率。本作中将可以直观地看到一名选手在转会时的成功率量化计算结果，不用再像“《WE》系列”之前的作品中那样在转入一名选手前踌躇不定了。在《WE8》中一名选手能否转会成功率，一眼便知！交涉成功率将以“★”的数量来表现，“★”越多则表示成功率越高，反之则越低。参考“★”的数量来进行有效率的转会操作，应该会为玩家增添不少便利。看得出《WE8》是想进一步模拟真实情况下的转会操作，这个转会成功率的“★”计算或许会与WEFA Ranking等联赛因素相挂钩。

交涉成功率小看板
★★★——成功的可能性十分高
★★☆——有一定的成功率，但是还未能下定论
★☆☆——基本上没有希望，不用白费工夫了

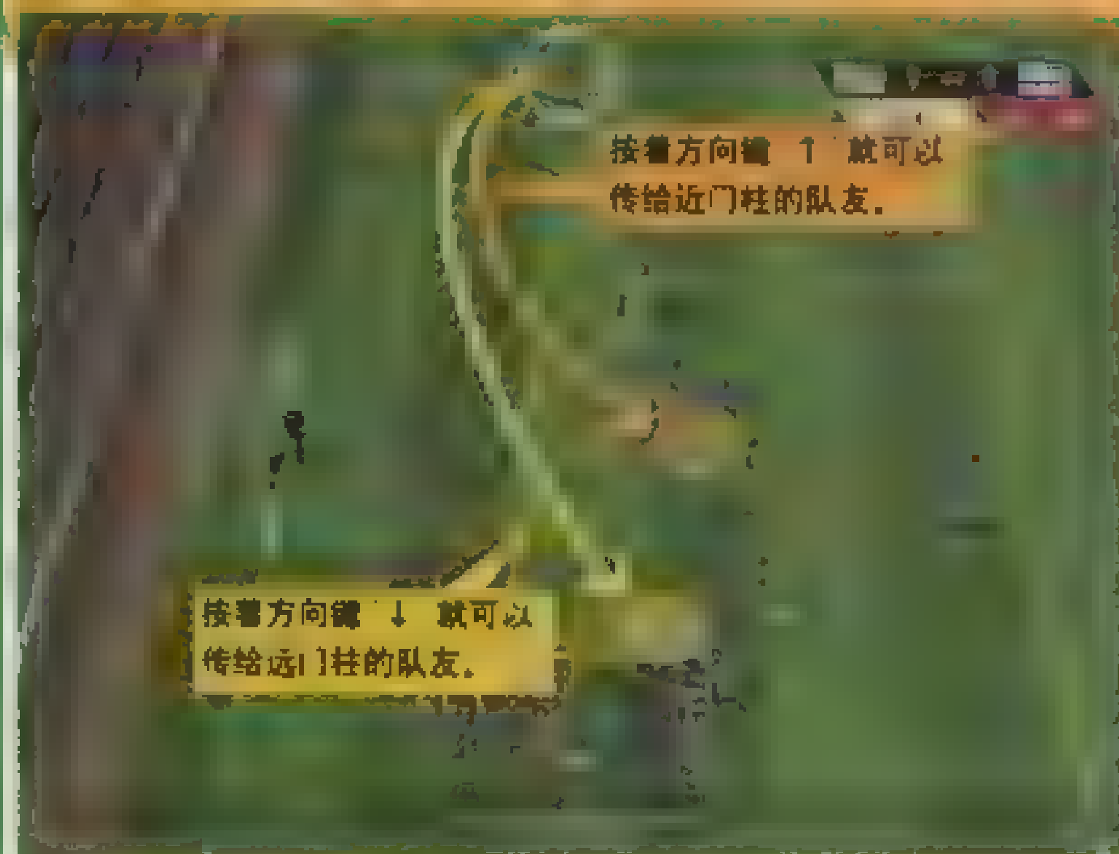


Master League 评价点No.1＝MVP球员＝WEFA足球先生？

长久以来，“《WE》系列”对于球员个人在大师联赛中的奖励都未给予足够的重视。仅仅只有射手王和助攻王这两个个人奖项是远远无法满足我们玩家的，我们迫切希望自己精心培育的球员能够获得更高的奖励和更大的认同。在《WE8》中每场比赛结束后的选手评价点将会有系统自动记录并进行累计，到了赛季末或某一项赛事结束后将会颁发球员的最高个人奖项：MVP。力压群雄被选中成为MVP的球员将会得到相应的奖励，比如提升年薪等等。而最重要的一点是，将会有极高的概率出现其他球队以高额转会费来咨询转入MVP选手的情况。（大概具体例子就像《WE7I》大师联赛中被玩家所购入的Free球员）这一点就像现实足坛那样，MVP或评价高的球员投放到转会市场中能够使市场活性化，激活大宗的转会交易。

键位功能是一切技术的根源，是决定胜负的关键所在

Button [illegible]



▲熟练掌握单键位的蓄力感应式传球，是本作传中操作的关键。

在“《WE》系列”的前作中，一般只要从攻击选手背后的角度进行铲球是必定吃牌的，可以说是一个危险的动作。但是在《WE8》的同样情况下，有一定几率发生防守球员（前提是防守数值较高）能够直接从后方赶上进攻球员，并将对方的球铲走而不会犯规。阿迪猜测可能是有一定几率会出现滑铲这一动作。而两人并行互相争夺控球权的时候，也会出现防守数值较高的选手能够使用铲球轻易将球夺走的情况。除了熟悉自身使用球员的情况之外，归根结底就是八个字：

冷静沉着、勇猛果敢。

Button [illegible]

《WE8》中专门针对反弹球和贴地式的射门做了处理。无论是在球的飞行轨道上弹地两、三回的情况，还是长距离打门然后在守门员落地时弹起的情况都会在《WE8》中得到全新的体现。在英超中此类射门较为常见，像利物浦的哈曼就是此类射门脚法的高手，当然其他球员中也有擅长此类射门脚法的，比如大名鼎鼎的里瓦尔多。在对手半场内的边路突破或其他区域控球时，可以尝试向反方向传球，紧接着攻击性高、进攻意识较强的中场球员可能会后插上猛轰一脚。在《WE7I》中上述情况在面对对手解围时的射门力量较为突出，而在《WE8》中如果可以人为地制造该种情况的话，那么远射将会得到进一步的提升。

Button 蓄力感应式传球

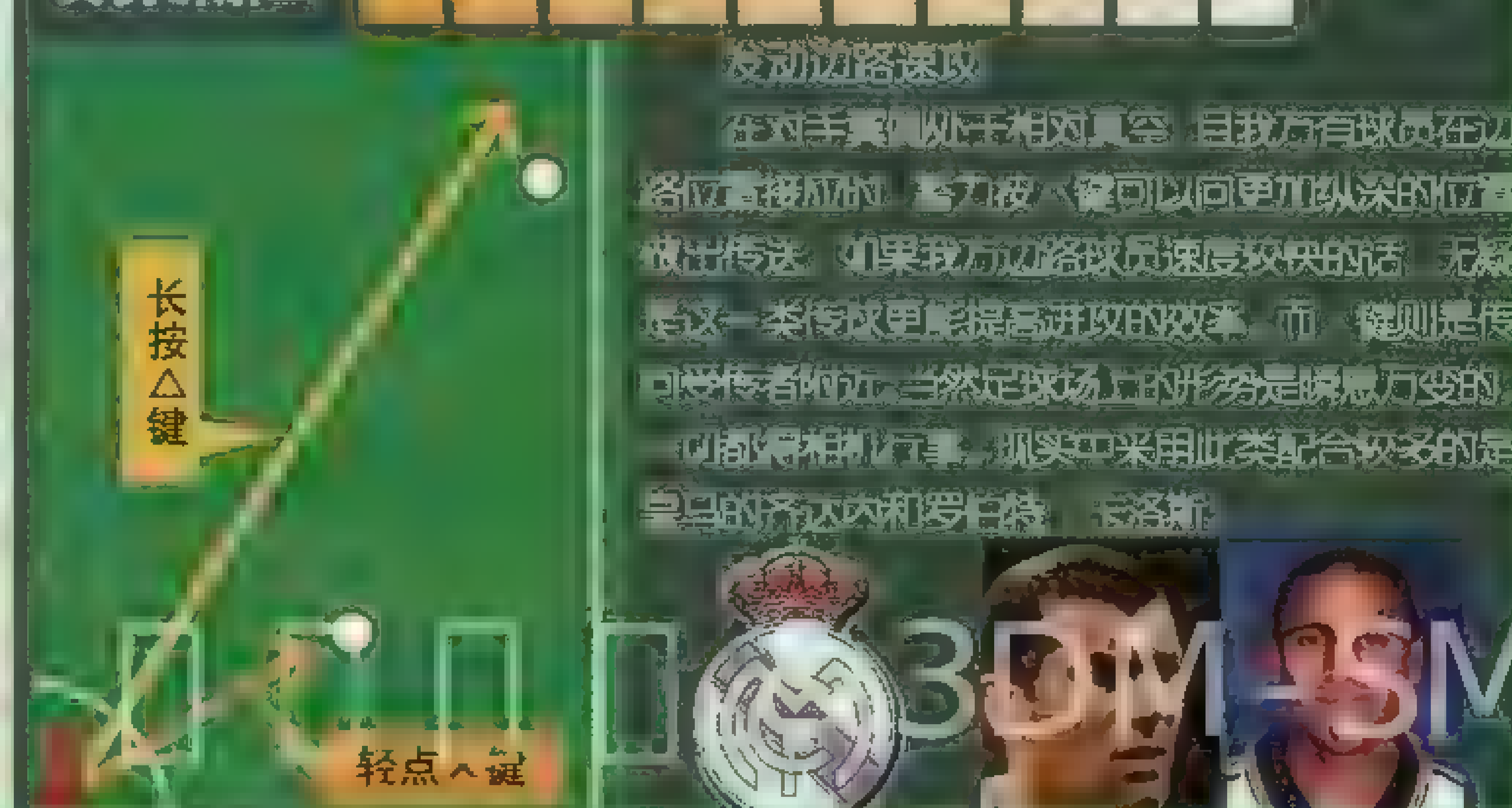
长久以来，任何一作的《WE》的基本传球目标都是锁定在传球轨道上直线距离球最近的球员。如果想精确地传给纵深处的球员，那么最好还是使用Manual（手动）传球。但是手动传球没有经过一定时间的适应与练习，是无法作出较为精准的传球的。但是在《WE8》中，系统可以通过一瞬间玩家触碰键位的时间长短来切换传球的目标，进而改变足球的飞行轨道。这样的话，就算是以前对于手动传球比较苦手的玩家也可以简单地利用这个蓄力感应系统来切换传球目标，进而最终提高进攻的效率。

蓄力感应传球系统要点：1. 按键时蓄力可以向纵深方向做出传送。 2. 蓄力的时间长短大约是四分之一秒。

实例讲解一



实例讲解二



《WE8》大家谈 《WE8》单键蓄力式传球的出现，使得原本的Center Link（L1+○）和右摇杆压发式传球处于一个较为尴尬的位置。前者毕竟还可以以双击形式从后场较为精准地向前传球，后者如果由于△键的精确度一旦过高的话，就会有形同虚设的结果。各位玩家对此看法如何？欢迎大家以各种形式与我们讨论。在稍后一段时间的“电子竞技场”中我们将会对玩家的意见加以归纳，并且刊载一些有代表性的言论观点。

Free Kick 拨、踩、射三部曲

在现实中最为激动人心的时刻之一肯定包括主罚间接定位球，像帕特里克·安德森一脚将拜仁慕尼黑送上王座，哈曼在德国对英格兰一役的超远程轰门、里瑟重炮打发曼联等等，都是世界足坛的经典时刻。《WE8》终于名正言顺地加入了间接定位球，相信这是“《WE》系列”的定位球体系更上一层楼的体现。

首先来看看盾（人墙）的变化，人墙的人数能否具体调配还未最终定论。矛（主罚球员）的变化主要在于时间差和主动性方面。时间差则是以著名的罚球队员来吸引对手人墙的注意，而另外一名脚法相对也不差的球员则负责主罚。二人呈一直线站立，虚虚实实使人无法猜透。当然也可以由前点的球员虚晃一枪，后上球员主罚。还可以选择不射门传送给其他附近的球员相机行事。这个时候如何控制防守方人墙则显得尤为重要，究竟有哪些特定键位在该情况下对应各种人墙的行动呢？但无须怀疑的是，间接定位球将会是“《WE》系列”中又一个体现对战双方斗智斗勇的精彩环节！



Mini News 合集

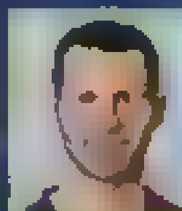
除了主场的因素之外，补时的时间长短也由裁判自身的裁判准则来进行系统演算。



Mini News 合集

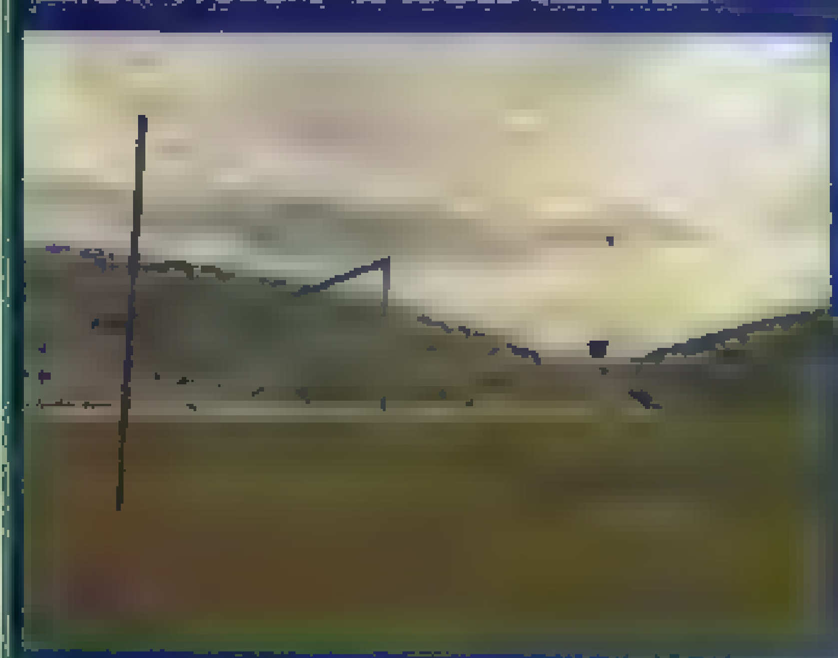
《WE8》中又新增加了以下的特技：

在新增加的特技中，边路选手与中路选手虽然位置同为中场选手，但是其擅长活动的区域不同。这将更加考验玩家的排兵布阵的功力。

	贝隆	中路选手 /Center Player 擅长区域在球场的中路附近		吉格斯	边路选手 /Side Player 擅长区域在球场的边路附近
	马克莱莱	铲球 /sliding 铲球的成功率提高		齐达内	控球 /Dribble Keep 控球时不会轻易被对手拦截
	因扎吉	反越位空切意识 /Line Position 在越位与不越位的一线之间寻觅空切机会			

Mini News 合集

由于球队数量的增加，球场的数量也将大幅度增加。甚至还可以在意大利的球场看到安全警卫。



Mini News 合集

本作中将会显示补时的时间，相信这一点会大大增强玩家的临场感，比分落后时的那种急迫和焦虑感或许会进一步提升。



Mini News 合集

在大师联赛中育成自己的最强球队并使其全员达到最盛期，在这个时候可以选择一个崭新的功能，它的名字叫～マイベストイレブン（My Best Eleven），顾名思义就是玩家各自的最佳十一人，在球队的最盛期存档就可以使该球队“永保青春”（笑）。玩家使用各自的梦之队进行对战必将是对战模式中的又一选择。



Mini News 合集

《WE8》中的裁判员人数将达到9（9+8）人，KCE真是不鸣则已，一鸣惊人啊。



Mini News 合集

追加第一人称视角，怎么样？是否想起了“《超级自由人》系列”呢？

Mini News 合集

由前作《WE7》的五星难度提升到六星，难道“《WE》系列”前作的专家难度要复活了吗？

文 邪魔天使

重生传说	NAMCO	RPG
PS2	发售日未定	日版

Tales of Rebirth

テイルズ オブ リバース

[illegible]大家最关心的东西——战斗系统。每次《传说》在战斗系统上都会作一些变化，这一次肯定也不例外。到底有什么变化呢？大家还是继续阅读本文吧。

新角色 NEW CHARACTER

克莱尔·贝内特 Claire Bennett

◀也许对于维格而言，克莱尔是惟一一个能够让他敞开心怀的人。

年龄	17岁	种族	人类
身高	163cm	体重	45kg

本作的女主角，居住在斯尔兹的人类少女。从小克莱尔父母就收养了维格，并把他当成自己的孩子抚养成人。对于维格而言，她是少数能让维格打开心扉的人，虽然维格不爱说话、对人冷淡，但在克莱尔面前也会显出温和的一面。村里人对克莱尔的评价非常高，说她是个有气度、为他人着想、温柔、坚强的女孩子。对待人方面，她会更着眼于每个人的长处，也不会将人分为三教九流，总是平易近人。虽然她从来没有离开过斯尔兹，但命运却让她离开了故乡。虽然身处逆境，但她开朗的个性给周围的人带来希望。

尤金·加拉多 Eugene Gallardo

年龄	40岁	种族	兽人
身高	193cm	体重	108kg

有着漆黑鲜亮毛发的兽人族高大男性，拥有强健的肉体，但却不是头脑简单、四肢发达的单纯武人，而是拥有冷静头脑的智者。也许是因为跟过去某件事有关，所以他的话并不多。尤金察觉到有神秘阴影已经悄然来到了卡雷吉亚王国，于是他为了查明究竟而展开了冒险。但是，他并没有从那个阴影中逃离出来，而是继续被那个阴影所苦恼着。

马奥 MAO

年龄	13岁	种族	人类
身高	153cm	体重	38kg

略带幼稚的人类少年，喜欢开玩笑，性格开朗活泼，一年前因为某件事故而失去了记忆，现在是孤独一人。保护他的人就是尤金，所以他将尤金当成自己的父亲来崇敬。每当尤金要出门旅行时，他都会缠着尤金带他出去，而这次他就跟着尤金来到了斯尔兹村，当他们来到斯尔兹村时，刚好碰到维格要出村，于是结伴而行。对于马奥而言，比起失去的，他更向往那些将来会遇见的东西。

神秘的两人所带来的命运

▲这个场景似乎是维格离开从小长大的村庄出去旅行时的场景，能让他下定决心去旅行的到底是什么呢？

▶尤金和马奥在遇到维格之前似乎就已经知道维格了，对话中的"那个家伙"到底是……

地图画面变得更漂亮了！

在《重生传说》中，出了城镇和迷宫，大地图还是跟《宿命2》一样采用的是3D的方式。在维格生长的斯尔兹村周围，我们可以看到由高大树木围成的森林、被浓雾环绕的山峰以及蔚蓝的海水。这样风景优美的画面在游戏中非常多，而且描绘也极为细致。走在这样的地图上，会让人觉得旅行是那么真实，让玩家真正体会到自己是在冒险。

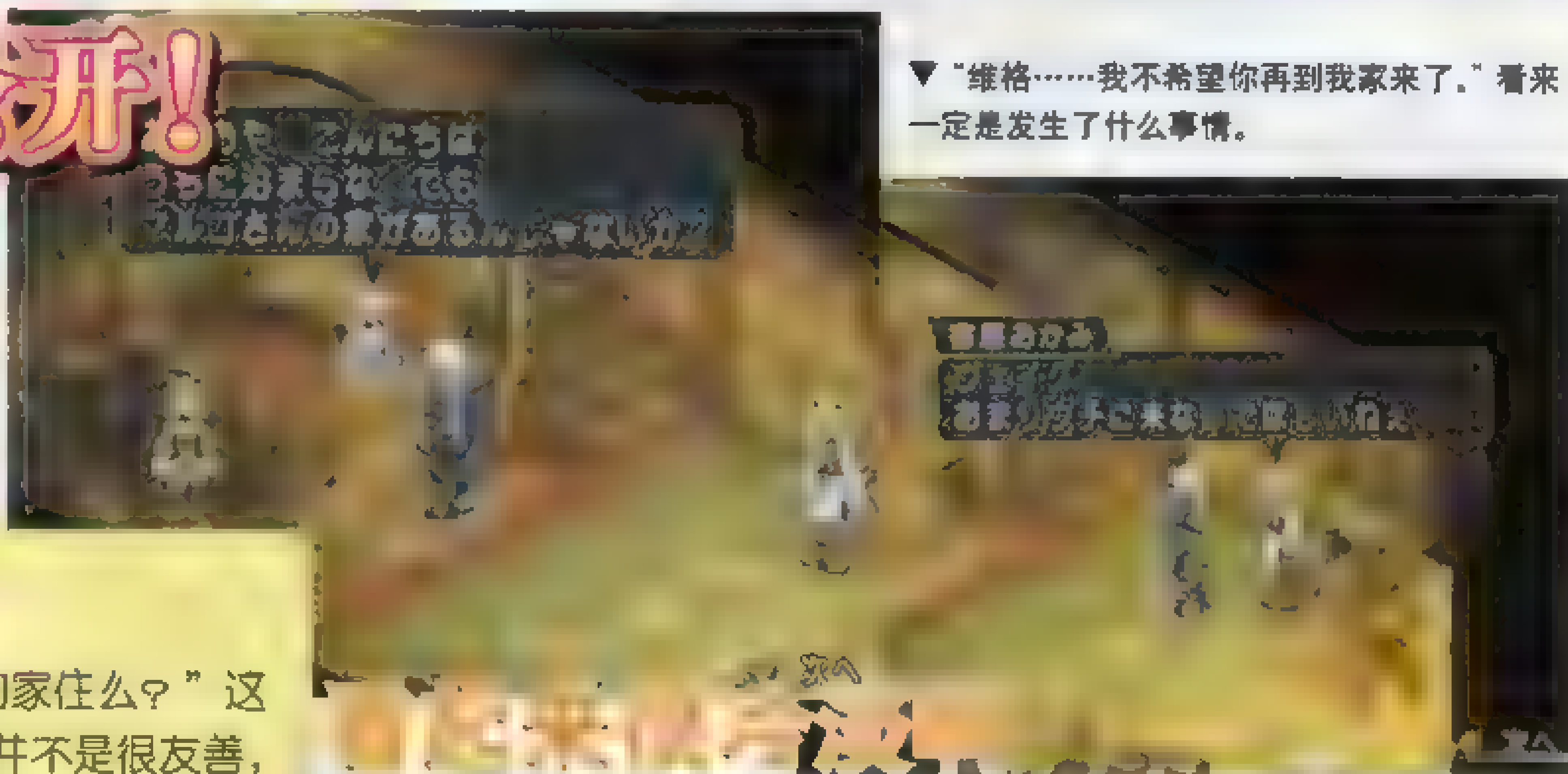


森林的表现发生了变化

从这几次公布的画面我们可以看到敌人并没有出现在地图上，也就是说该作的遇敌方式还是跟《宿命2》一样，采用的是随机遇敌。

斯尔兹村内部情况大公开！

我们都知道主角维格是在斯尔兹村长大的，那么这个村庄到底是什么样的呢？这里面的人又是如何生活的呢？以下就是Namco公布的最新资料。虽然不多，但我们可以通过他们所说的话来看看这个村的人到底如何，他们对维格的看法又是怎样的，毕竟这个地方很有可能是游戏开始的地方，所以大家还是要看仔细了。



▼"维格……我不希望你再到我家来了。"看来一定是发生了什么事情。

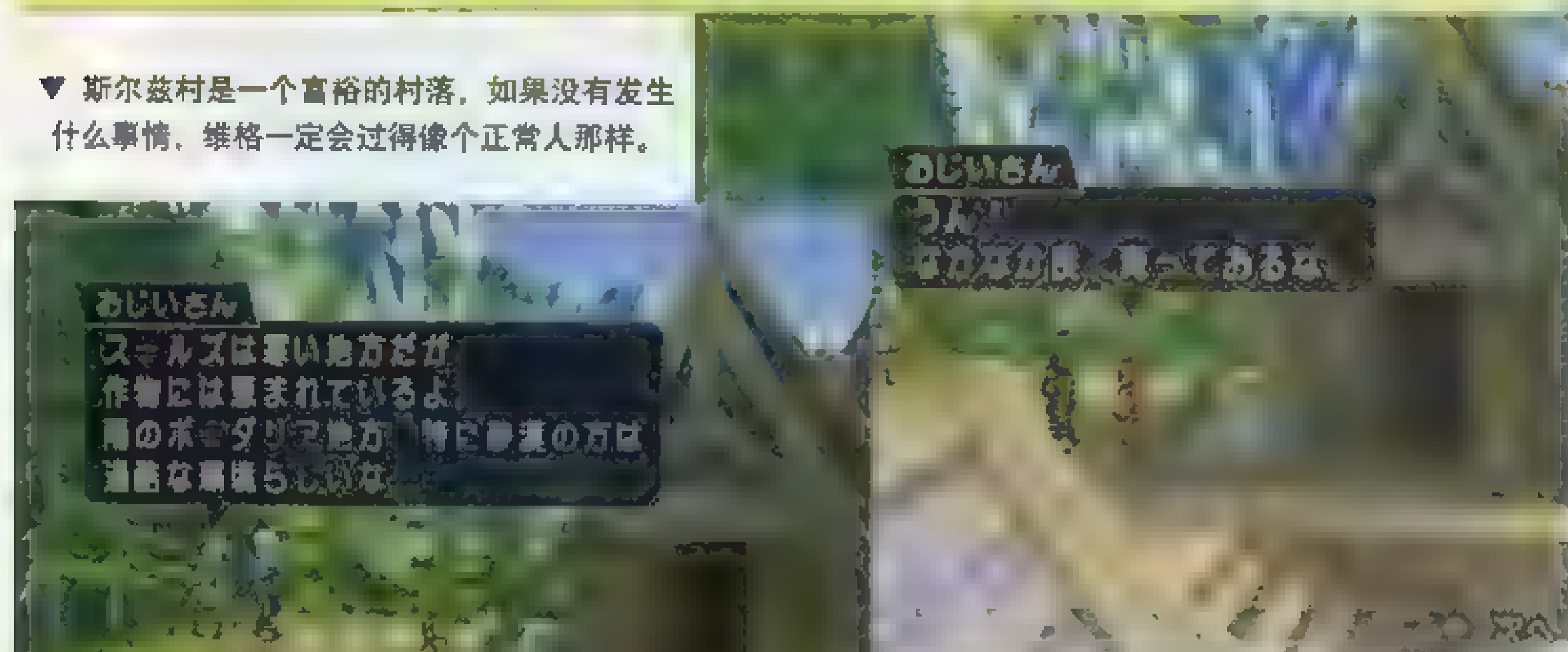
维格是带来麻烦的人？

"哎呀，哎呀，你好，你即使不住我这里，不是还有马尔科先生的家住么？"这是宿屋老板对维格所说的话。从中我们可以看出这个宿屋老板对维格并不是很友善，说话都是冷嘲热讽。看来维格对周围的人封闭了自己的心，其中一定有什么原因。

斯尔兹的农业

斯尔兹是位于大陆北方的一个气温比较严寒的小村庄，但受自然条件的恩惠，他们可以进行作物的耕作。从图中老爷爷的话中我们可以看出，似乎南边波达里亚地方是个比较贫瘠的地方，看来如果要到那里去将是一个比较艰巨的任务。

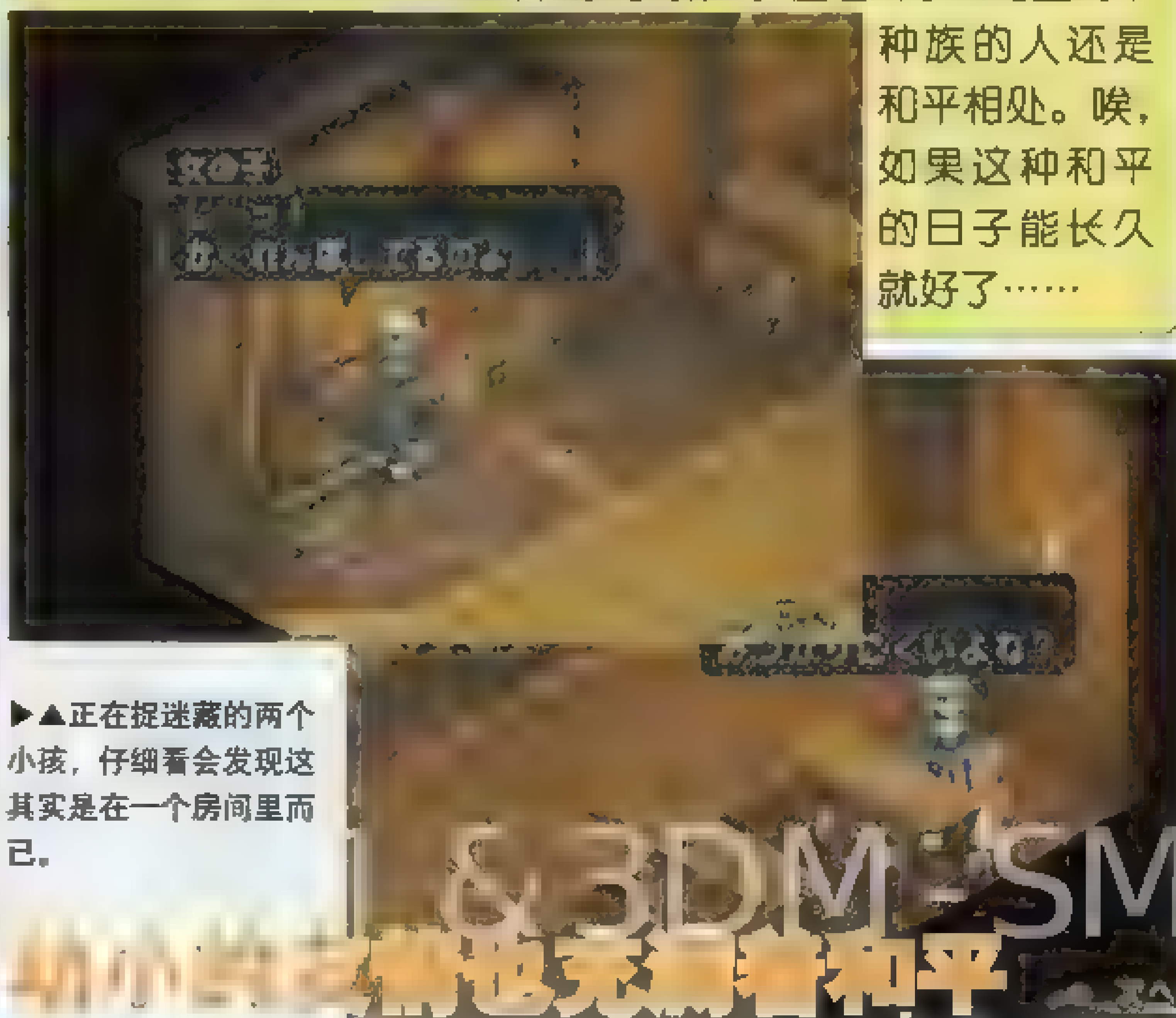
▼ 斯尔兹村是一个富裕的村落，如果没有发生什么事情，维格一定会过得像个正常人那样。



▲兽人族的老人看起来很高兴，难道作物是维格培育的？

孩子们都是好朋友

这两个正在玩捉迷藏的小姑娘一个是人类，一个是兽人。虽说斯尔兹村外面出现了种族不稳定的倾向，但在斯尔兹村里两个种族的人还是和平相处。唉，如果这种和平的日子能长久就好了……



▶▲正在捉迷藏的两个小孩，仔细看会发现这其实是在一个房间里而已。

传统的线形战斗系统变得更加深奥

等了这么久，终于让我们等到了想看的东西。作为“《传说》系列”的看点之一，战斗系统一直都是玩家们关心的对象。我们知道，“《传说》系列”的战斗一向是4人，但这次公布的战斗画面中的人物只有维格、尤金、马奥3人，不过从画面左下方留出的空位来看，应该还有一个人可以加入战斗。

特技有种类之分？

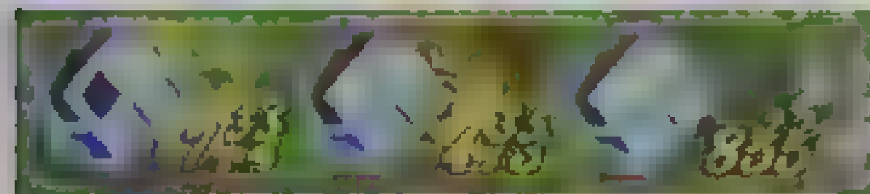


众所周知，“《传说》系列”中当角色使出特技时，画面上方会显现出特技的名字。当然，《重生传说》依旧会保留这一传统，不过大家如果仔细看的话会发现在特技名的上方还出现了一排文字，从这些文字我们可以看出，本作不仅会显出特级名还会显示出特技的属性，而这个可能与特技的修得方法以及熟练度有着一定的关系。看来在本作中，战斗时不仅要考虑技的威力，还要看技的性能啊。

进行斩攻击时，斩的Lv会上升，进行突击攻击时，突击的Lv会上升。而有的特技需要斩、突击达到一定的Lv才会领悟。

游戏中设有攻击、魔法、技巧、连携4种技能，战斗根据行动使某种技能的Lv上升，当各自的Lv达到一定水品时就会领悟新的技巧。

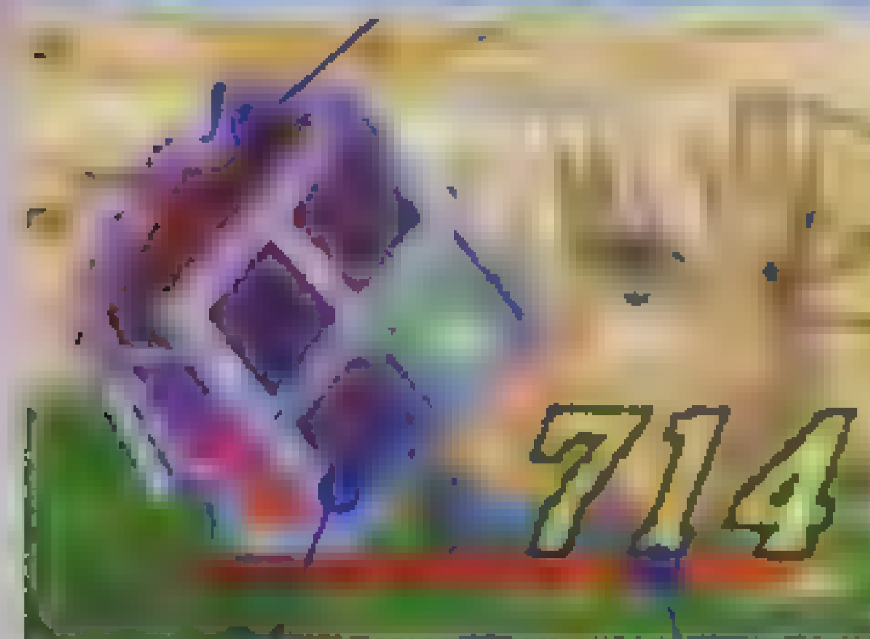




能力之谜！

在本作中加入了“冲击槽”和“特技槽”这两个新要素。首先如图所示，在人物头像旁边的那个菱形图案的左边，有一个有弯折的槽，那个槽就是冲击槽，这个槽对攻击和防御有极大的影响。至于这个槽如何蓄力，现在还不得而知。另一个就是特技槽，也就是人物头像旁边那个用4个菱形表示的东西。菱形部分玩家可以自己设定技对应不同的菱形，估计在战斗中如果想出哪个特技，就要按不同的方向键加上特技的按键吧。

冲击槽 槽的增减现在还不是很明确，不会是简单的槽增加攻击力上升，应该还有更深层次的意义在里面。



特技槽 发绿光的部分应该就是对应的特技，出法应该是左摇杆配合特技键一起使用，在前几作中就有这样的设定。

HP 数字下面的槽就是体力槽，表示HP的数量，如果要看HP减少的比例就可以看那个槽。当角色处于濒死状态时，HP数字会呈红色。



连续HIT数显示

战斗中画面的右上方显示连击的HIT数，这是系列的传统。在以前的《传说》作品中，如果HIT数越多的话，那么战斗胜利后所获得的奖励经验值也就越多，而且有的称号也跟HIT数有关。显然，本作中，HIT数还是会起到相当大的作用。另外，HIT数前面还显示有“SLASH”和“SPIRIT”，看来一个是物理攻击的连击数，另一个是魔法攻击的连击数。

战斗的最新进化！

在《重生传说》中，战斗系统又有所变化，《宿命2》之前是线形战斗系统，到了《仙乐》又变成了多线式战斗系统，而在《重生传说》里又变成了“3线式战斗系统”。顾名思义，“3线”就是指敌我双方可以在3条线上自由配置，因此游戏的战略性肯定比前几作有所增加。队伍的编排、敌人的构成、排出有效的阵型，这些都将成为战斗胜利的关键。



▲排在前卫的角色要负责攻击敌人，封住敌人前进的道路，并保护处于后卫的同伴。这跟系列以前的线形战斗系统是一样的，当碰到1个敌人的时候，采用这种阵型就比较好。不过当敌人使用突击系的技巧时，就有可能全员受到伤害。



▲当敌人分布在不同线上时，采用这种分散形阵型就比较有效。这时，尽量将防御力低的后卫型角色配置在没有敌人的线上。另外，由于各个角色的站位都是分开的，所以对擅长使用范围攻击的敌人而言，这个阵型是很有效的。

围绕着5颗圣石，史诗翻开了序章！

文 沙罗



火焰之纹章 圣魔之光石 Nintendo S·RPG

GBA

真的很让人意外……Nintendo在事先已经发表了NGC版《火焰之纹章》(以下简称《FE》)并定于今冬发售的消息后，又突然公布了GBA上的这款《FE》的新作——《圣魔之光石》(暂定名)！游戏已定于今秋发售，这比NGC版的《FE》还早了一个季度！于是许多人纷纷猜测Nintendo突然公布这款GBA版《FE》的用意……当然对我们这些玩家来说，又能够玩到大作新作已经足以令人兴奋了！



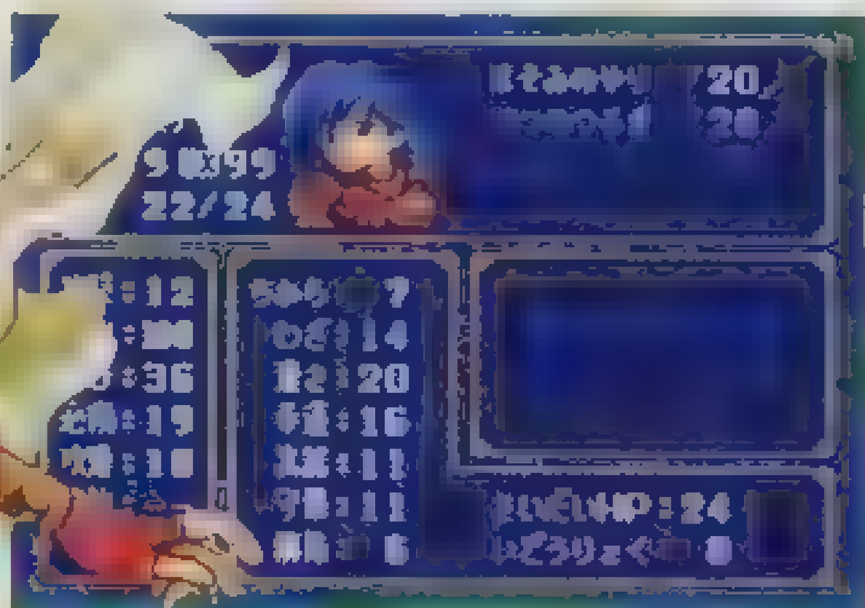
远古时代，在这块一直栖息着魔物的大陆——玛基·维鲁大陆上，人们依靠着五颗能够封印魔物的魔石获得了和平。

光阴逝去……在若干年后的今天，大陆上被分成了数个国家。其中也包括一些人们将自古流传的那些魔石当作守护石并建立的数个大规模的王国。然而有一天，在拥有圣石的国家中国力最为强大的古拉德帝国在皇帝的命令下，突

孪生的兄妹，为了祖国

艾瑞柯
Eirik





▲《纹章之谜》的女主角西妲。



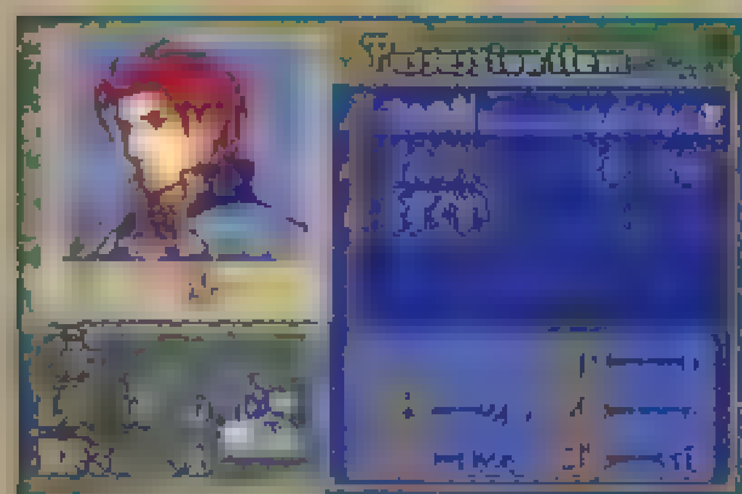
个人议论：不知怎么，看到她的原画图与她的介绍后，下意识地就联想起了《纹章之谜》的女主角西妲。两人都是一头蓝发，装扮、性格也非常相似。最大的不同便在于职业了。西妲在《纹章之谜》中曾给人留下了极为深刻的印象(毕竟是女主角嘛)，那么这一次艾瑞柯会如何将自己的故事展现在大家面前呢？

部下猜想

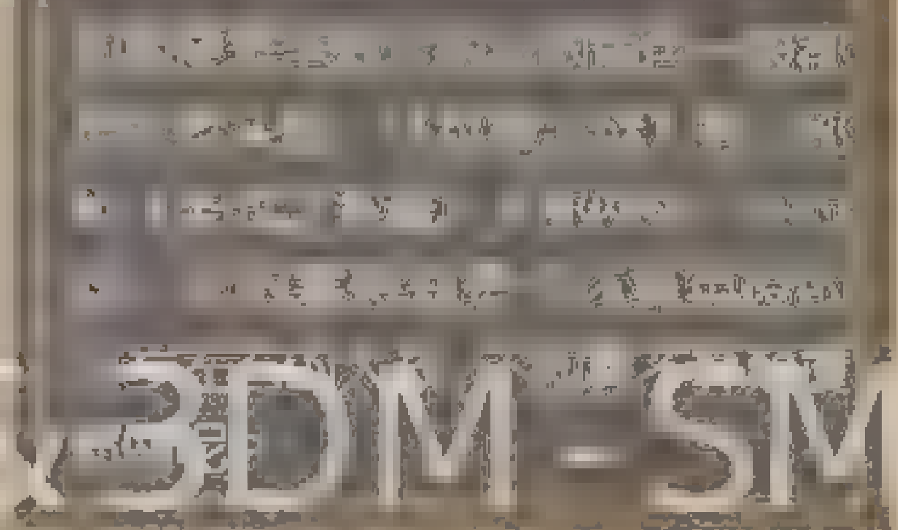
之前已经提到，艾瑞柯是与几个部下共同展开逃亡行动的。那么，她的部下都有哪些人呢？就让我们事先来一次大猜想吧！

圣骑士 塞特

圣骑士，又见圣骑士！



艾瑞柯所有的部下中，就属他的身分最高。其职业也是圣骑士，相信在游戏初期他是最强大的我方战力。不过按照《FE》的惯例，初期便是上级职业的角色，通常成长率和综合能力都是最差的……



相信很多人在得知本作的公布以及即将在今年秋季发售的情报后，都会非常吃惊吧。老实说，本作的画面等方面与GBA上的前两作相比，几乎没有太大的变化。游戏的引擎估计也是一模一样。但是，游戏的系统毕竟已经做出了改良，变成了一直深受自己喜爱的《外传》式的系统——相信Nintendo这一次还是不会令大家失望的。我们还是安安心心地期待游戏的到来吧！

部下猜想

实在是……不好意思啊！从目前所拥有的资料来看，我们无法得知任何有关伊弗列姆在实际游戏中的情报，甚至连其本人的职业、能力及战斗画面等也一无所知。所以无法对他的部下作出任何猜想……（众人：你这不是废话么！）

伊弗列姆 Ephraim

然对整个大陆发动了侵攻。与古拉德帝国大范围领土相邻的鲁内斯王国，由于这突如其来的袭击而无法组织起有效反击，重要的关卡相继沦陷。在这场战乱中，恰好离开王都的鲁内斯王子伊弗列姆也失去了消息，下落不明。

乘胜进攻的古拉德帝国军最后终于攻至了王都，整个鲁内斯王国陷落了。就在王城陷落之际，鲁内斯国王法德命令公主艾莉柯逃往同盟国的弗雷利亚王国，自己则留在城内进行最后的抵抗。

在悲伤之余，艾莉柯和以骑士泽特为首的数名手下一起，向弗雷利亚王国展开了逃亡之旅……

▲在“《FE》系列”的各个主角中，就属《系谱》中的辛格尔德最具男子气概了！虽然本作的男主角比起其他几位主角来说也硬派了不少，不过看上去似乎有些没个性……

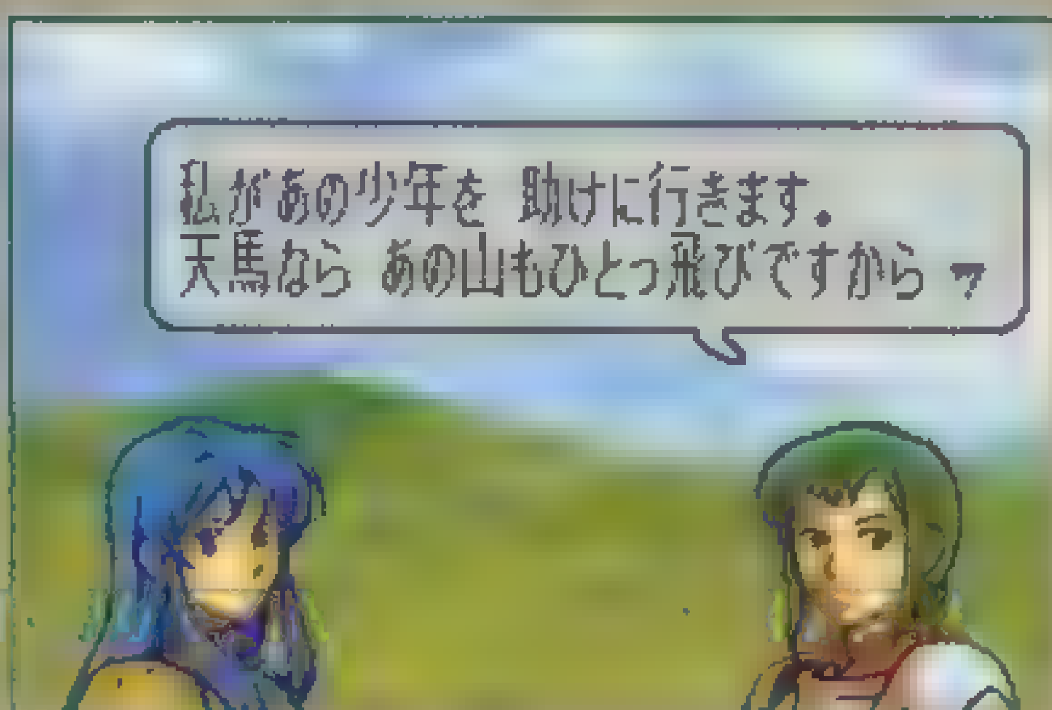
的解放而将成为新的传说！

天马骑士 瓦内萨

运气为0！空无前例！



说到《FE》，就少不了那著名的职业——天马骑士了！顾名思义，天马骑士是骑在天马（佩格萨斯）上作战的一种职业。由于能够在高空中自由翱翔，所以天马骑士在游戏中可以无视任何地形移动。只不过飞行系的职业都有一个致命的弱点，那就是特别害怕弓箭一类的武器，一旦被弓箭系武器命中的话就会造成会心一击的效果。另外在整个系列中，天马骑士通常都是在游戏初期就能够加入我方，本作看来也不会例外。



“我要去救那个少年，毕竟只有天马才能飞过那座山。”没错，天马的确可以轻松飞过，但是运气只有“0”的天马士人么……在穿山越岭时摔下马去吧……（作“恶魔”状）

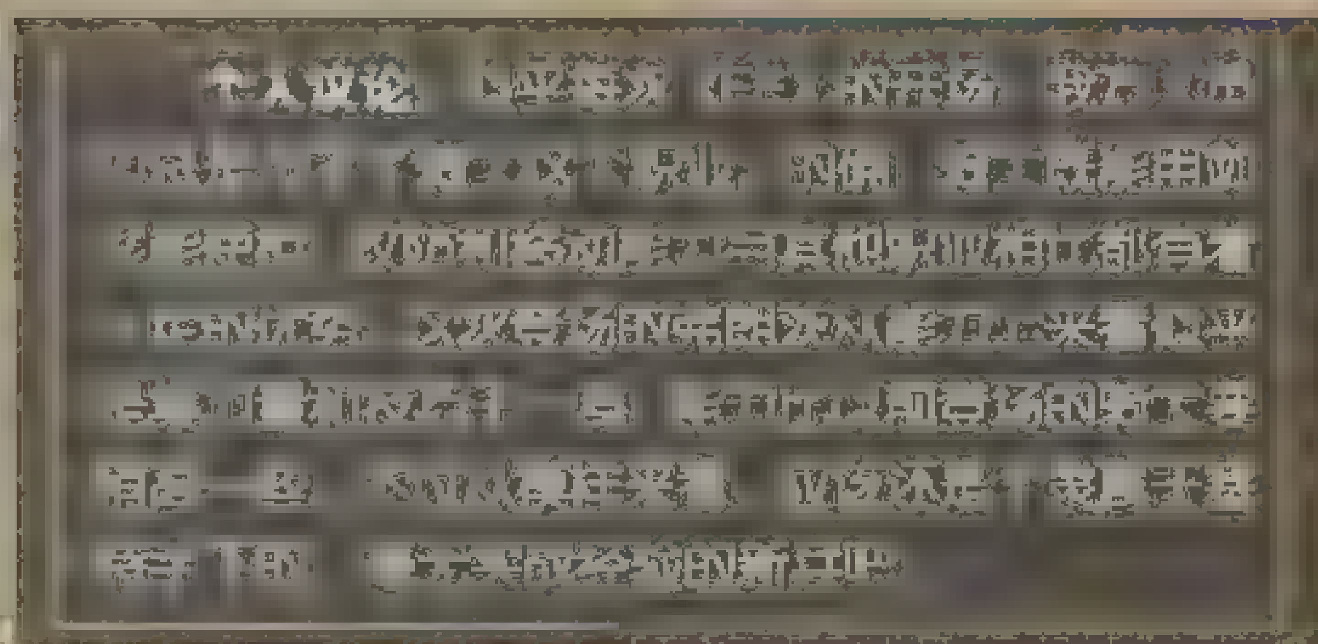
（FE），印象中还是第一次见到

天马骑士

骑士 弗朗茨

在以往《FE》前几作中，游戏初期中我方的骑士几乎都是一红一绿的两人组，一位重视力量、一位重视技巧，而这一次登场的骑士似乎仅有一位，发色也改成了金黄色……这不禁让人对其他未登场角色充满了期待。





▶《圣战之系谱》中的“一红一绿”，从他们的能力表中便可以看出两人的作战倾向甚至是人物性格。



相隔十余年的系统回归！

早在本作的标题“圣魔之光石”刚刚公布之时，就已经有人透露出了游戏的一些相关情报。其重点内容便在于“类似于《FE外传》的游戏方式及转职系统”。提到《外传》，或许很多从SFC或GBA才开始接触《FE》的玩家会觉得十分陌生，甚至根本不知道这款游戏的存在，不过这款游戏对不少从FC时代走过来的老鸟们而言，无疑是一段美好的回忆。原因……便在于其独特的游戏系统和进行方式了。

分支转职系统

转职系统虽然不是“《FE》系列”独有的系统，但却一直是该系列的一个亮点。早在FC的《外传》推出之时，“分支转职系统”便已存在：当下级职业的等级达到了一定的要求后，便可以在女神像前进行转职。可选择的职业非常多，骑士、佣兵、弓箭手、魔道士、战士等等完全囊括其中。不过在这次的《圣魔之光石》中，分支转职系统稍微有了一些变化，即转职时只能从两个上级职业中进行选择。这就有些类似于“《梦幻模拟战》系列”的转职系统了。（三个职业选择的除外）如果大家还是有些不明白，那么就请参看下面的转职表，一看便知：

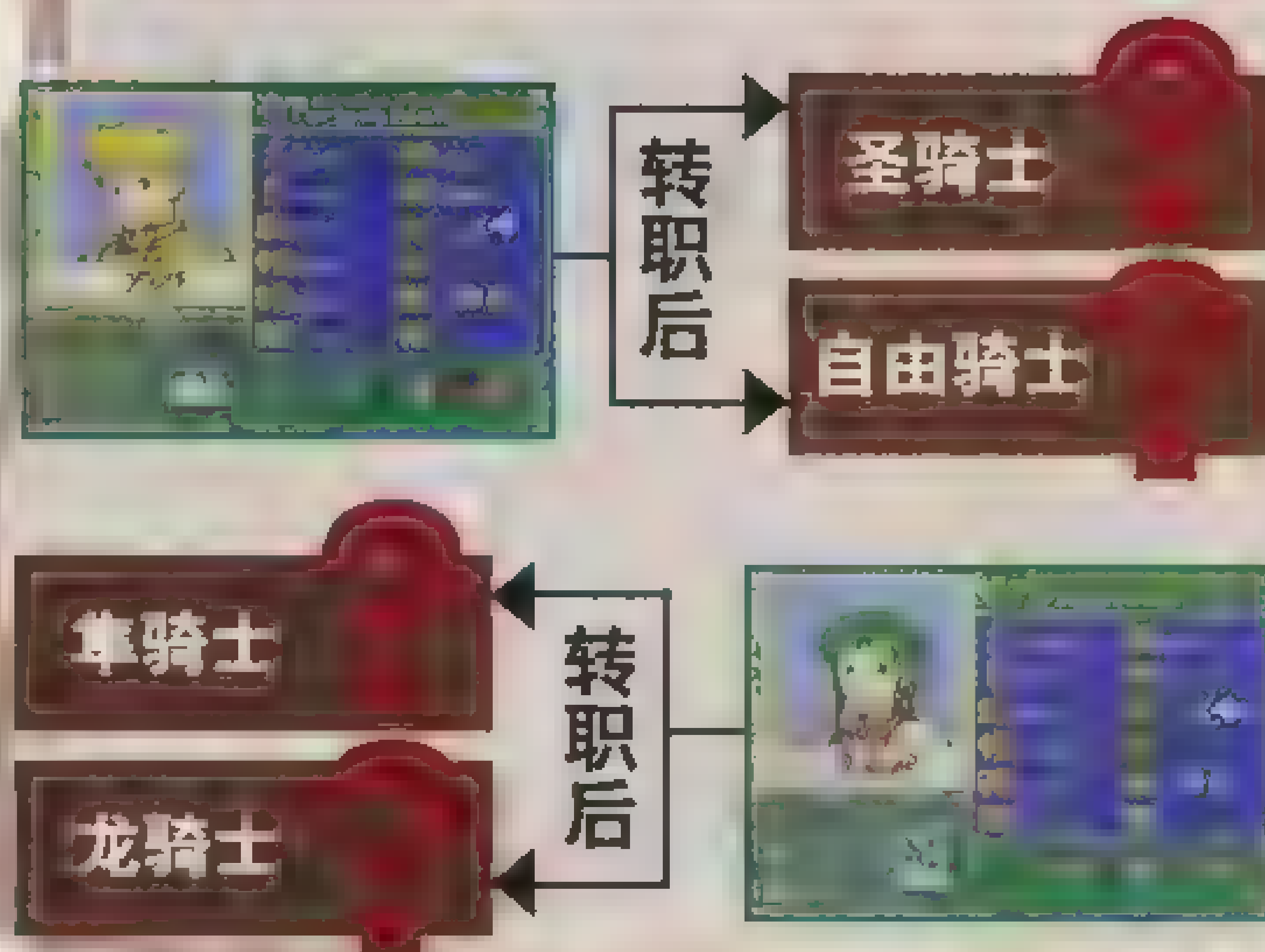


▶女主角艾瑞柯的职业是领主，那么她的上级职业会不会与《外传》一样是通过固定情节进行转职的呢？

《外传》转职表



《圣魔之光石》转职表（猜想版）



以上只不过是个人的一些小小猜测而已，其中也仅仅包含了几个主要的职业，不排除像《梦幻模拟战》那样有隐藏职业的可能。可以想象，在有了转职分支系统之后，游戏战略性和可玩性等方面又会有多大的提高！尤其是在《外传》中有“村人”转高级职业后再转回“村人”这一无限修炼方法的前提下，本作是否还会保留这样的系统呢？如果真的能够予以保留，那么将每个角色修炼至最强，就再也不是什么问题了。

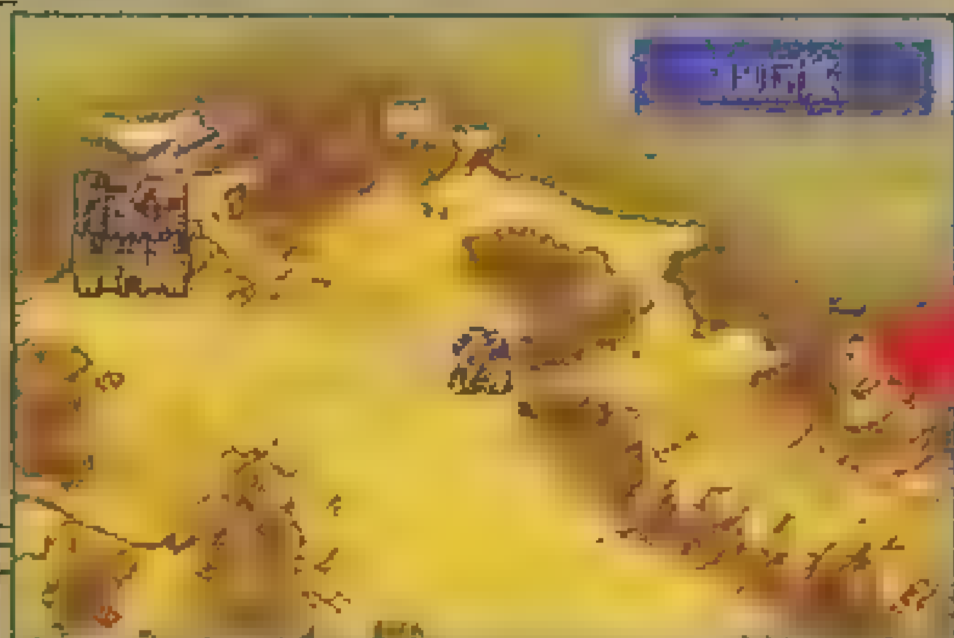
副地图的最强传说！

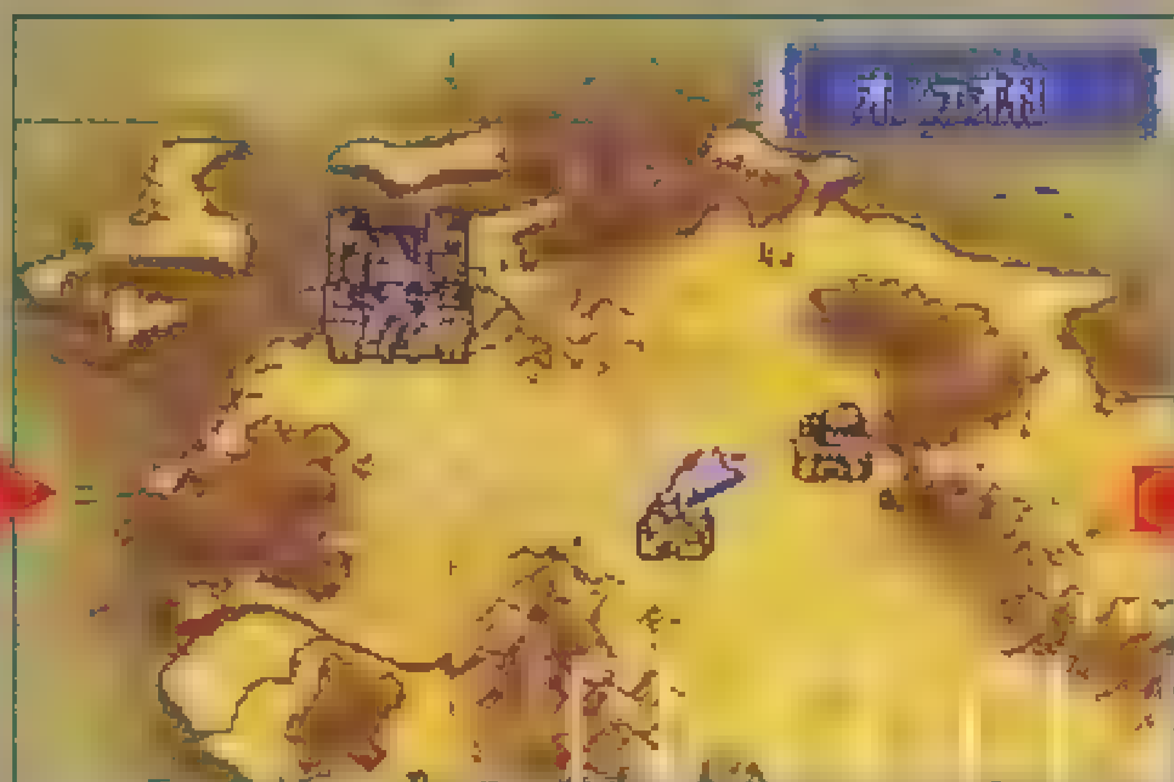
在《外传》中，当完成了某一个地区的情节后，以后便可以随时随地地返回这些地方。如此一来，便可以利用这些拥有无限敌人的地区练级了。而在本作中，当完成了一个地区的情节后，便会出现一些新的小地区可供玩家前往。这些小地区与主线的情节没有任何的关系，玩家可以反复去这些地方进行修炼。所以说，只要肯花时间，玩家就可以将队伍中所有角色的能力都培养到最高！



▲《外传》中队伍是在一个大地图上按照箭头移动的。此时只要进入一些洞窟之类的地方，就可以反复向里面的怪物们挑战，修炼队员的能力。

▼▶画面上出现了一个新的地方，只要来到这个新地方的话……





▼如此便进入了“副地区”画面了。这里的敌人、情节等与主线毫不相干，反复挑战吧！

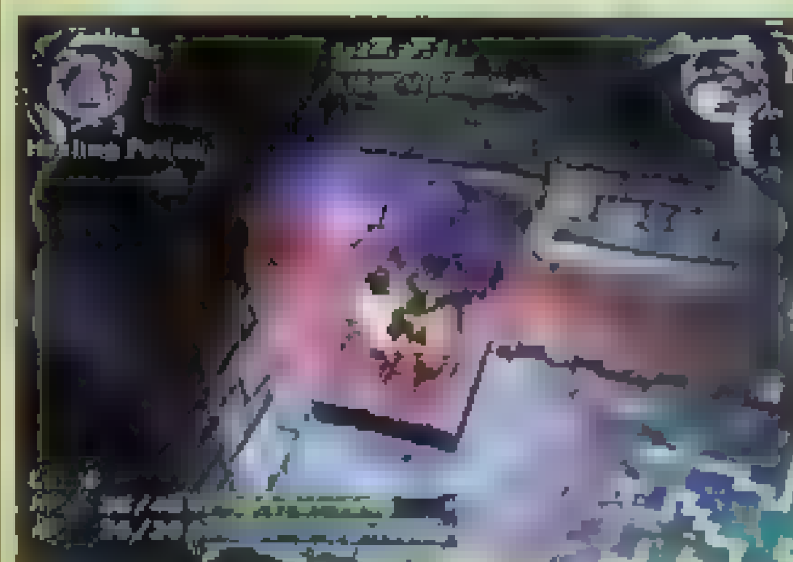


文 阿修罗

多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫 Arika A·RPG
PS2 The Nightmare of Druaga 2004年7月29日 日版
Chun Soft 冈崎武士

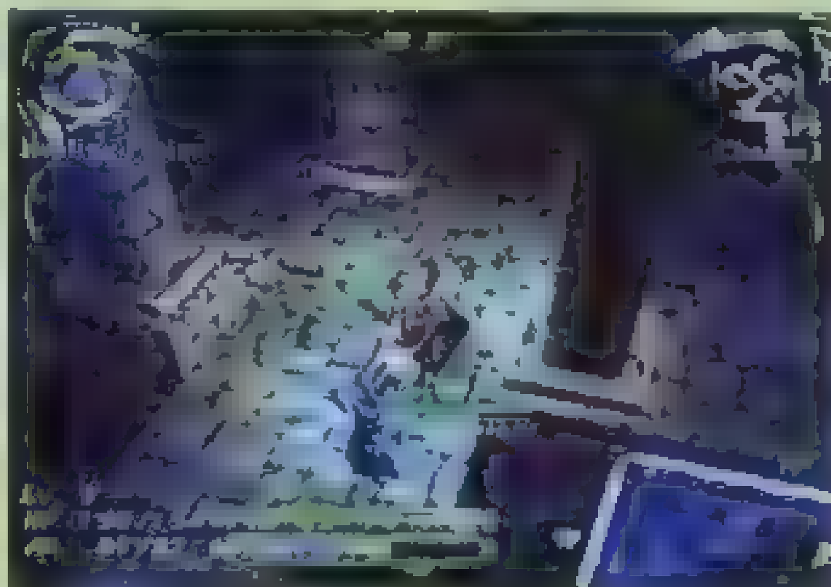
大手游戏商Namco旗下"《多鲁亚加之塔》"的世界观，中坚游戏制作会社Chun Soft"《不可思议的迷宫》系列"的游戏性，这两者在以创意著称的新生代游戏会社Arika的手中结合成了今天我们所要介绍的这款《多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫》。

即时回合制系统



大家都知道，"《不可思议的迷宫》系列"的一大特色就是富有动作游戏色彩的独特回合制系统。在该系列中，敌人和己方角色是同时行动的。因此，虽然游戏依然是基于回合制的，如同动作游戏般预测敌人行动制定对策就成为了非常重要的战术。

《多鲁亚加的噩梦》既然冠上了《不可思议的迷宫》的名号，自然也会保留这一经典设定。不过Arika对这个系统稍微进行了一些改良，让它变成了即时回合制系统（At-once Turn System，以下简称"ATS"）。ATS与以往《不可思议的迷宫》作品的回合制的区别在于，以前的作品中敌我双方所有的动作都是在一个回合内完成，而ATS则为不同的动作设定了所需要消耗的不同回合数。这样一来，游戏的战略性无疑得到了进一步的提高——究竟是使用消耗回合少的动作进行回避呢，还是利用一些动作较慢但是威力却很大的招式消灭敌人呢？这意味着，在本作中玩家除了要对敌人的下一步行动方式进行预测外，在制定对策时还要考虑到敌我双方行动时间问题！

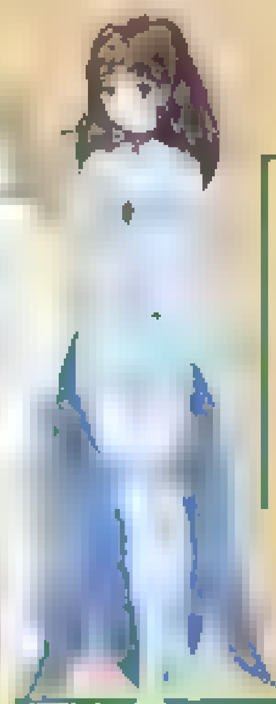


角色介绍



基鲁

穿着主神阿努赐予的黄金铠甲，将最爱的卡伊以及整个巴比里姆王国从暗黑盟主多鲁亚加的魔爪下解救出来的勇者。因为即将和卡伊举行婚礼，自己的戴冠礼也迫在眉睫，所以最近的日子总是过得十分繁忙。



卡伊

伊希塔神的巫女。就在即将于基鲁举行婚礼时，被突然出现的神秘女魔导师绑架。她自己心中对于结婚后就会完全失去伊希塔巫女的力量一事总感到一种不安。



斯卡尔德

本作的原创人物。当暗黑魔物出现时，这个女魔导师（萨满法师）作为暗黑势力的先行官出现在基鲁和卡伊的面前。外形让人联想起了曾经被基鲁击败的暗黑巫女——魅魔女。

故事背景

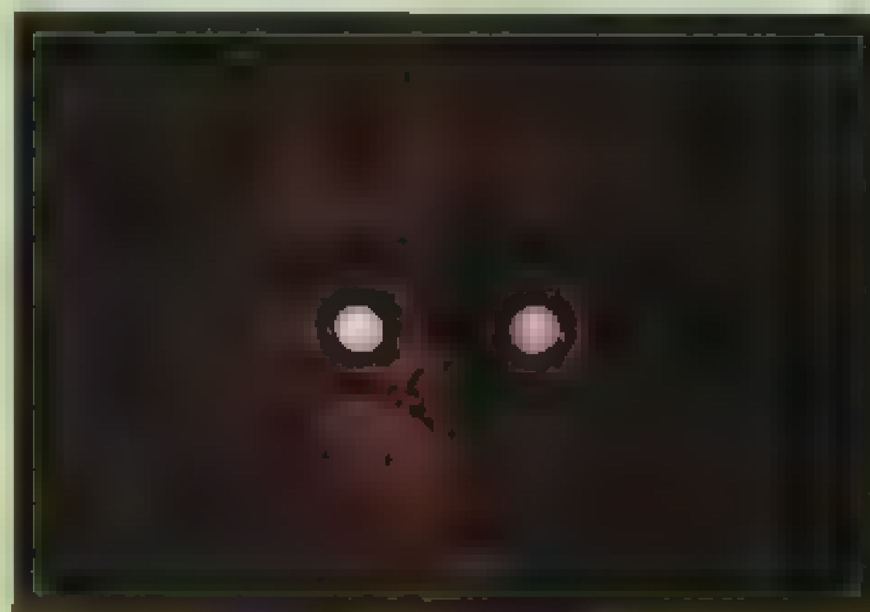
时间是多鲁亚加战役3年之后，地点是正在复兴之中的巴比里姆王国。

在即将举行基鲁和卡伊的婚礼以及基鲁的戴冠礼的前夜，魔物突然出现在市集上并开始大肆破坏。为了保护百姓，基鲁手持宝剑冲到了魔物身前。然而魔物却从基鲁的眼前消失了！"陷阱吗？"正在基鲁感到困惑的时候，神殿方向传来了战斗的声音——有人闯进了神殿！

在神殿中，基鲁看到了失去了意识倒在地上的侍女们。"究竟是怎么回事？这里到底发生了什么事情？"基鲁向苏醒过来的侍女们询问。而他得到的答案是——卡伊被抓走了！

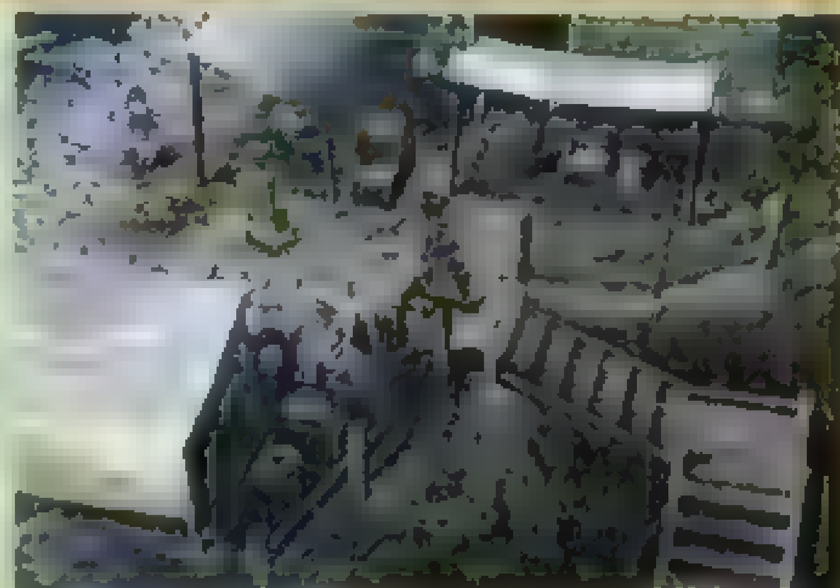
抓走卡伊的是一名戴着面具的女魔导师。而这个魔导师的目的地则是3年前大战的地方——多鲁亚加之塔。

基鲁穿上了受过伊希塔神祝福的黄金铠甲，为了拯救卡伊，他决定再次踏进多鲁亚加的噩梦之塔！





[illegible]



多鲁亚加之塔被黑暗所笼罩，因此，基鲁必须得到伊希塔神的祝福，用身上发出的神之光辉照亮黑暗的迷宫。然而祝福之光会随着时间的流逝（经过一定回合数）而逐渐消退。到最后黯淡无光时，所有的敌人都会变成一碰即死的鬼火。要想再次得到神的祝福，就必须将道具作为祭品献给伊希塔神才行。

游戏的基本形式虽然是和《不可思议的迷宫》相同，要通过在迷宫中探险、打倒敌人以获得更强的装备对自己进行强化。《多鲁亚加之塔》中取得钥匙打开通向下一层迷宫大门的设定却被完整地保留了下来。玩家只有找到落在迷宫某处地上的钥匙后才能顺利前往下一层迷宫。

已经通过的迷宫可以反复挑战，而且即使没有找到钥匙也能够继续前进。不过，如果不用钥匙前进的话，下一层迷宫的地形就会发生重大改变，而且当中的敌人也会加强很多。这就是所谓的"异度迷宫（Another Dungeon）"。地形和敌人发生了变化的确会对攻略造成一些障碍，不过在异度迷宫中出现的道具也会比普通的迷宫强上不少。所以，经常挑战异度迷宫以获取高级装备也是非常必要的。



文 卡伦

在两年前，SEGA与手冢PRODUCTION公司达成了协议，独家取得了该公司所持有的已故漫画大师手塚治虫所有漫画角色的游戏改编权，协议的有效期为七年。正是因为有着这样的协议，我们才会看到《铁臂阿童木》PS2版和GBA版的推出，而在去年的E3展上，另一部根据手塚先生漫画改编的作品——《多罗罗》也浮出了水面，不过那时只是公布了一段影像而已，并没有什么太详细的情报，而在最近，SEGA终于再次公开了本作的最新情报，下面，就让我们一同来了解一下这部跨越了30年的时光而再度出现于我们面前的传说中的作品吧。

多罗罗	SEGA	A·AVG
PS2 どろろ	2004年秋预定	日版
价格未定		

STORY

时为室町时代，战乱之世。

战国武将醍醐景光为了达成自己统一天下的野心而同魔神签订了协议。而代价则是他未来的孩子将会成为祭品被48个妖怪各自取走身体的一部分。



▲原著中的百鬼丸与多罗罗

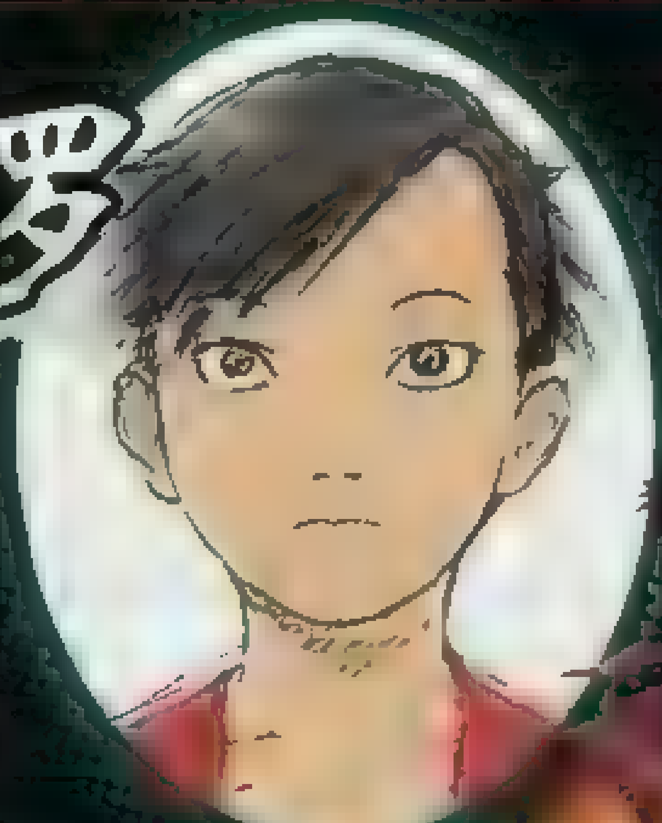
在履行了协议后，景光将身体已残缺不全的儿子百鬼丸扔进了河中，他原以为这个孩子已必死无疑，但他不会想到的是，一位名叫寿海的天才医生却让自己的儿子活了下来。寿海为奄奄一息的婴儿将残缺的身体补全，并抚养其长大成人。

在16岁时，百鬼丸为了寻找一个栖身之所而开始四处流浪，但妖怪们却始终对他纠缠不清。为了从这个被诅咒的命运中得到解脱，百鬼丸决定向魔神们夺回自己失去的身体。就这样，他与在旅途中结识的少年多罗罗一起展开了这场决斗之旅。

CHARACTERS

どろろ DORORO™

多罗罗



强盗之子，自称为天下第一的大盗贼。由于在遭到妖怪袭击之时被百鬼丸救下，因此对其十分仰慕，并和他一同开始旅行。

百鬼丸




本作的主角，由于其生来便肩负着打倒48名暗之神，魔神之天命的宿命。魔神才会与景光签下协定令其成为祭品。每当他打倒一名魔神后，便会取回身体的一部分。







能够自由自在地掌控风，以造成人类灾难为乐的魔神。它能凭借背后背着的那个口袋制造出足以将人吹飞的飓风。

战斗

为了与魔神对抗，寿海在百鬼丸的身体上植入了多种多样的武器。而游戏中百鬼丸的攻击方式也分为剑技、飞行道具、奥义三种。

剑技

在游戏中，基本的攻击武器便是百鬼丸手持的太刀以及植入到右手中的短剑，而这两种武器的特征也有所不同。太刀攻击力高，比较适合于与魔神交战时使用；短剑攻击频率快，比较适合与多数敌人战斗时使用。玩家可以通过更换斩刀而提升太刀的攻击力，不过短剑的攻击力高低则取决于其使用的次数。



太刀攻击力高且范围大，不过挥刀后留下的空隙较大，很容易遭到敌人的反击。



使用短剑时，除了能做出如图中突刺的动作外，还能作出回转攻击对付四周的敌人。

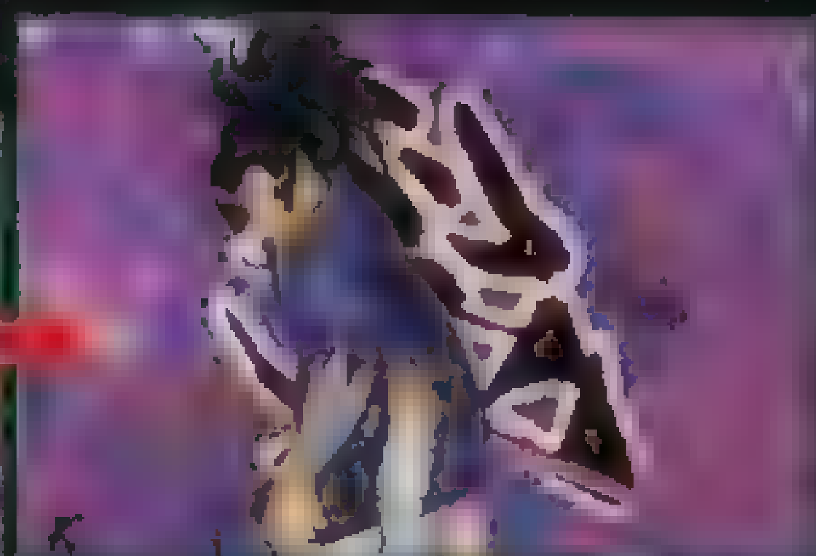


连斩

这是百鬼丸的特殊攻击手段之一，在发动时玩家需要按照画面下方出现的按键顺序输入。如果在指定时间内准确无误地按键后，百鬼丸便会使出连续斩给敌人造成巨大的伤害。此时更会插入特殊演出画面（类似于《忍》中的杀阵）。而且，利用连斩打倒敌人后，根据连斩次数的不同，获得的道具也会有所不同。

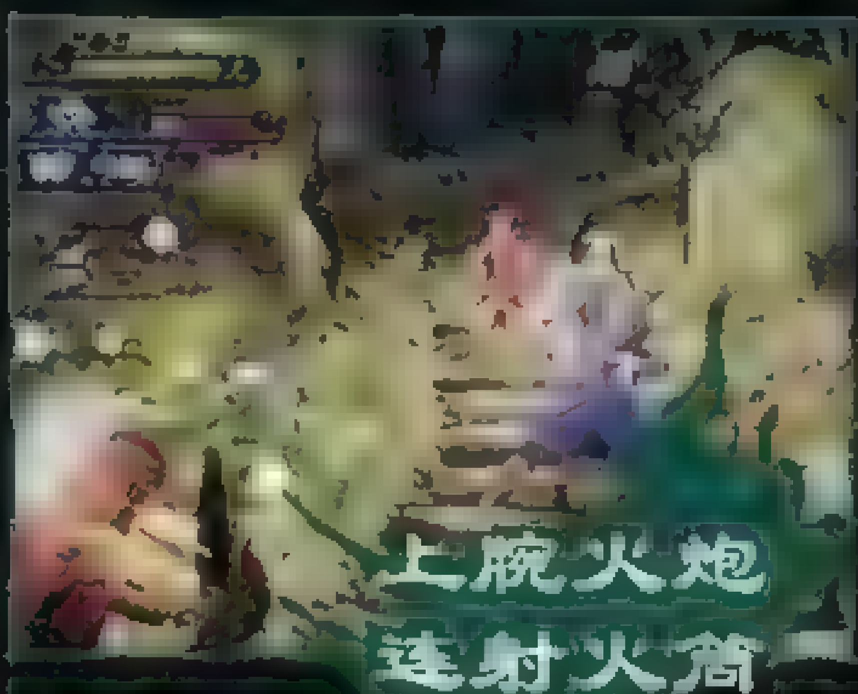






飞行道具

"上腕火炮 连射火筒"、"脚部大筒 忍法怒雷"，这两种远距离攻击武器是寿海分别植入百鬼丸的右腕及右膝盖中的。虽然有着强大的威力，但因为有着弹数限制所以无法任意使用，而其也是对抗魔神时的重要攻击手段。



藏于右腕中，类似于机关枪，对付无法以刀直接攻击的空中的敌人时最好使用这种武器。



藏于右膝中，类似于大炮，威力极其迅猛，即使击中强大的魔神时也会给其造成巨大的伤害。

奥义

当受到敌人攻击或者取得某些特殊道具时，"百鬼槽"便会得以增加，而当其蓄满时，百鬼丸便能够使出被称为"百鬼奥义"的必杀技。下面各位看到的便是其中的三种奥义。

百鬼芭蕉扇

制造出龙卷风的奥义，可将敌人卷入空中，然后直摔至地。



召唤怒雷对周围的敌人进行攻击，被击中的敌人会被吹飞到远处。



以刀攻击地面而引起巨大的火焰，对于水属性的敌人极为有利。

取回身体





当击败一个魔神后，百鬼丸便能取回被其夺走的身体的一部分，令其身体机能更加完整。例如取回眼睛时，四周的景色也会变得更为明亮。而且根据取回的部分不同，速度、攻击力、防御力等方面也会相应地得以提升。不但如此，百鬼丸还会根据身体的恢复程度而增加新的动作。





如同佛像一般，但身上有着数张人脸的魔神，那些人脸依然存活着，而他们的痛哭和惨叫便是百面不动的

文 沙罗

めいわく星人 パニックメーカー

在上次的《前线狙击》中，我们已经向大家介绍了这款游戏的大致内容。这一次我们要介绍的是游戏的新舞台——“生化大陆”以及其相关角色们。听到这个舞台的名字，想必大家已经知道我们要说的是什么了吧？没错！这个舞台就是《生化危机》的世界！除了浣熊市的警察外，还有众多的僵尸们在等待着您的光临哦！

麻烦星人 恐慌制造者　Capcom　ACT

PS2　2004年　日版

恶作剧就是我的人生目标!

追踪者

小鬼，这次你休想逃掉！

《生化危机3》中主角们的头号敌人！这次在生化大陆突然出现并向COSMI君展开了攻击，但偏偏COSMI君在这个舞台的恶作剧目标便是这个追踪者。那么，如何才能顺利地将追踪者捉弄一番，并从它的身上夺取到足够数量的硬币呢？

这一次连COSMI君也不放过?

卡洛斯

怪物就交给我来收拾！

《生化危机3》中的男主角。在本作中，COSMI君可以任意变化其他人的模样并在背地里进行恶作剧。既然来到了生化大陆，那么自然也可以变化成生化主角们的样子了！

游戏操作画面

获得硬币

恶作剧成功之后获得的硬币数量。能够作为过关时的成绩评价。

剩余时间

玩家位置

变身后的主角

竞争对手位置

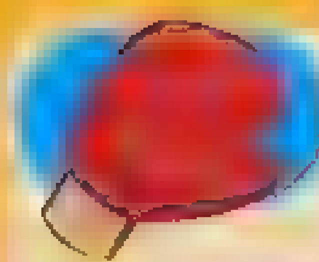
获取标记&人类持有物品

只要走近想要获得资料的那个人的身边，画面上便会显示出该人类的资料以及持有物品。在这个时候，只要看准时机按下×键，那么COSMI君就能够获得该人类的有关资料以及他所持有的物品资料。由于COSMI君不能在大街上随意以外星人的样子四处走动，所以只能经常获取地球人的资料并以此进行变身。

所持物品与资料

在恶作剧过程中如果能够夺取地球人的资料，那么那个人所拥有的物品也能够获得。而COSMI君具体获得的物品及相关资料，则表示在画面右下方的物品栏中，COSMI君可以根据当时状况的需要而随时调用所需要的物品。

恶作剧专用三连星！



弹射飞拳



安装有弹簧的拳头，可以随时弹射出去，攻击远处的目标！被它击中的目标可是会被强大的力量打飞的。



战车

连这么个大家伙都能够使用……只要能够驾驶这种装备了大型火箭炮的战车，就连追踪者也不在话下了吧。给它一发尝尝厉害！







溜冰鞋

装备上这玩意儿的话，机动力便会大幅度上升！在被地球人追赶的时候，只要拥有这个道具就可以轻易地逃跑了！





受到伤害

虽然COSMI君可以自由地变身成任何获得了资料的地球人，但是如果恶作剧过火或者被别人发现有不对劲的地方的话，就会遭到受害者的报复攻击，同时自己的身分也会暴露。当受到伤害时，COSMI君首先会变成该人类穿泳装时的状态；如果持续受到攻击，最后就会变回外星人的模样。而如果在宇宙人的外表下再度受到攻击的话，那么之前获得的硬币就会掉落——也就是说，之前所做的一切成功的恶作剧都会化为乌有。



变身状态 神气十足

受到伤害的话——打回原形

吉尔

有本事就来抓我吧♡



《生化危机3》的主角、初代的女主角。关于她的事迹相信已经不需要我们再多作介绍了吧。

▲这是……唱歌？COSMI君变成吉尔以后利用歌声来对付追踪者？有点难以想象啊……难道说，吉尔其实是林明美，而追踪者是天顶星人的化身么……（爆）

大王

我就是你的同行！



与COSMI君一样来自于宇宙，目的同样是为了进行恶作剧。但是在生化大陆中，它却与COSMI君携手并肩对抗追踪者。

可爱的手下们



操作方法

主人公的移动

LR

画面右下方的物品一览表中的各个物品可以使用L1、R1键来进行切换。只有位于表内最上方的物品才能够使用。

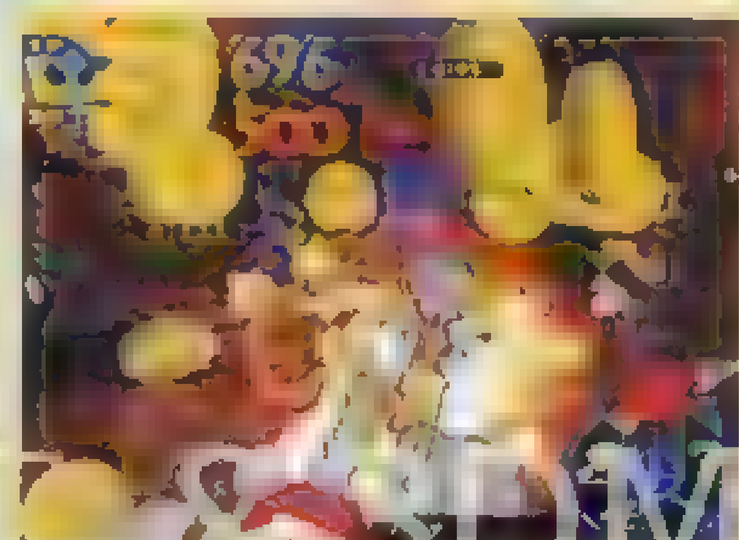


○键 使用物品

按下○键后，就可以使用之前利用L1、R1键进行切换的物品了。许多恶作剧都要靠道具来完成，充分了解这些物品道具的作用也是尤为重要的。

进行资料盗取

之前已经提过，只要靠近人类身边并按下×键便能够盗取人类及所持物品的一切资料。只有拥有该人类的资料后，COSMI君才能变成此人。



▲恶作剧搞得越刺激、越激烈，那么掉落的硬币也就越多。

文 猫太

前线狙击

デジモンバトルクロニクル
DIGIMON BATTLE CHRONICLE

数码怪兽 激战编年史 Bandai FTG

Multi

在今年的E3游戏展中，Bandai公布了数款动漫画移植的游戏作品，其中，光是以《数码怪兽》为主题的游戏就有3款。一款是已经推出了的GBA赛车游戏《数码怪兽赛车》、一款是对应PS2、Xbox和NGC的动作游戏《数码怪兽世界4》和这次要介绍的《数码怪兽 激战编年史》（美版的名称是《Digimon Rumble Arena 2》）。其实从PS年代的几款FTG游戏推出后，《数码怪兽》几乎很少在家用机上出现。E3展中除了公布一段影像外，并没有发布其他游戏相关的消息，这次Bandai终于公布了一些日版的新情报，下面就让我们来看看新时代的《数码怪兽》如何活跃在屏幕上吧！

DIGIMON RUMBLE ARENA 2

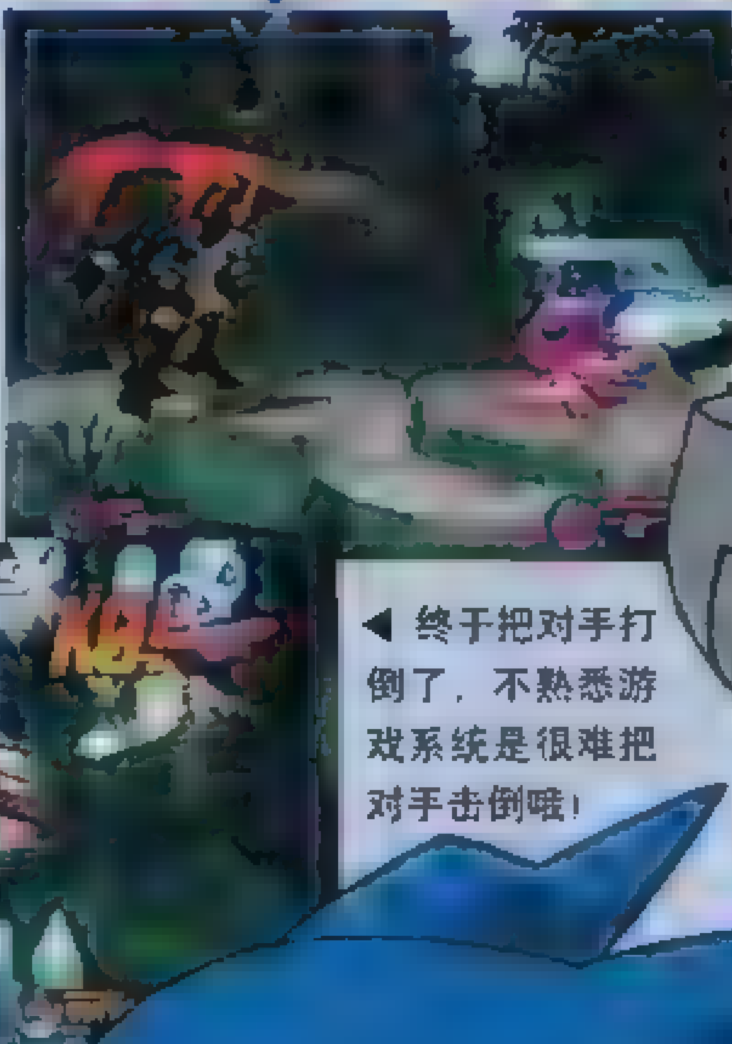
▲美版《Digimon Rumble Arena 2》的游戏标题。

数码怪兽们的大暴走！

《数码怪兽 激战编年史》是一款比较正统的乱斗型游戏，在广阔的战斗场景中，操纵着数码怪兽们战斗。当然，作为乱斗型的本作支持了4人同时对战，这样就可以在炎热的夏天中与朋友们躲在家中玩了。

震撼画面重现历史！

如果要说到《数码怪兽》的FTG游戏，就不得不提2001年12月6日在PS上推出的《数码怪兽驯兽师 战斗新纪元》。虽然以当时PS的机能无法流畅地表现出这款全3D的格斗游戏，但广阔的场景和数码怪兽们的3D表现已经能让玩家们惊讶。而新作几乎就是原作品的强化版，而且在场景和角色的制作方面花了不少工夫，让新世纪的数码怪兽生动地呈现在玩家面前。



▶对手都是系列作品中登场过的数码怪兽，而且都是以3D化出现。

◀终于把对手打倒了，不熟悉游戏系统是很难把对手击倒哦！



▲《数码怪兽驯兽师 战斗新纪元》



布尔兽

在《数码怪兽02》中登场的新世代数码怪兽，擅长格斗技能。

亚古尼兽

在《数码怪兽国度》中登场，由主人公变身而成，可以操纵火焰。



▶▲舞台种类非常多，利用舞台中不同的地形让自己处于有利的位置。

历代数码怪兽总动员！

从1999年诞生的《数码怪兽》直到2003年的3月30日为止，在日本的富士电视台中一共播放了4部动画，可想而知在这4部作品中登场的数码怪兽的数量是多么的庞大。无论你是哪一部作品的FANS，你都可以从本作中挑选自己喜欢的数码怪兽与其他不同作品的对手战斗，这可谓是一场壮观的景象啊！



《数码怪兽大冒险》

讲述了飞向数码世界的7个小孩在冒险中认识了一种叫“数码怪兽”的生物，主人公名叫八神太一。众人得知事件真相后挑起了拯救世界的重担。



《数码怪兽大冒险02》

前作受到观众好评后再度推出续作。距离前作3年后数码世界再度发生了危机，全新的主人公、全新的数码怪兽，新的故事就此展开。



《数码怪兽训兽师》

以“卡片领导者”为故事中心展开的系列第3部作品，主人公启人与他梦想中的数码怪兽——基尔兽相遇。本作的特点是利用卡片对数码怪兽进行进化。



《数码怪兽国度》

在系列的第4部作品中，主人公已经可以使用“灵魂革命”将自己变身成数码怪兽了，主人公拓也在一次意外中领悟了变身技巧，并投身到战斗中去。





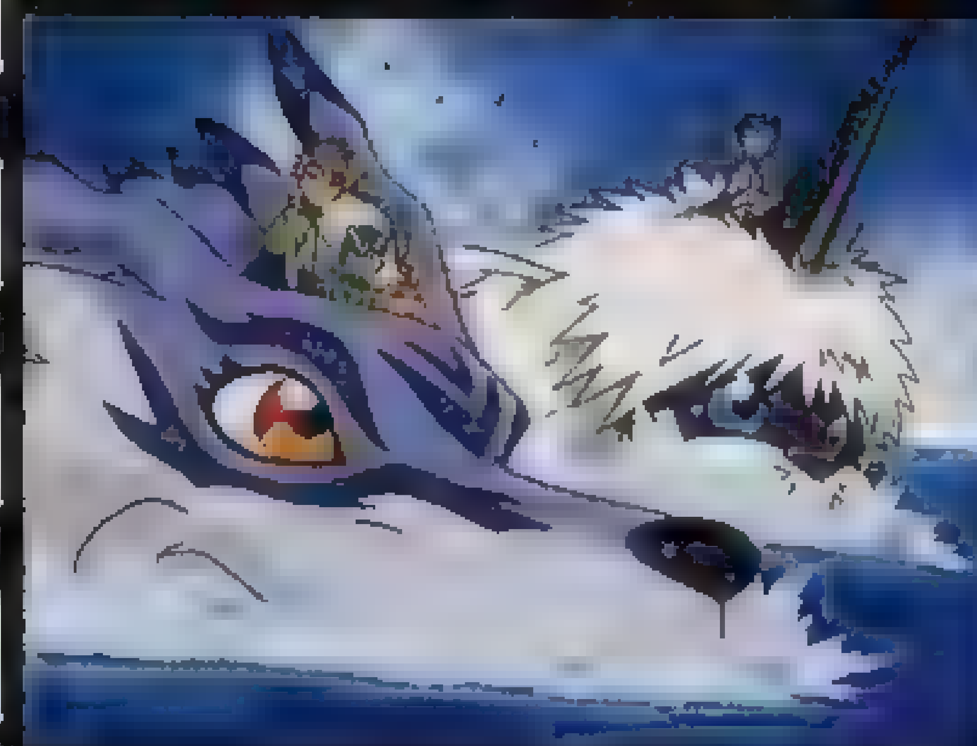
霍古雷兽

在第一作中登场，主人公太一的亚古兽最终进化的形态，具有压倒性的实力。

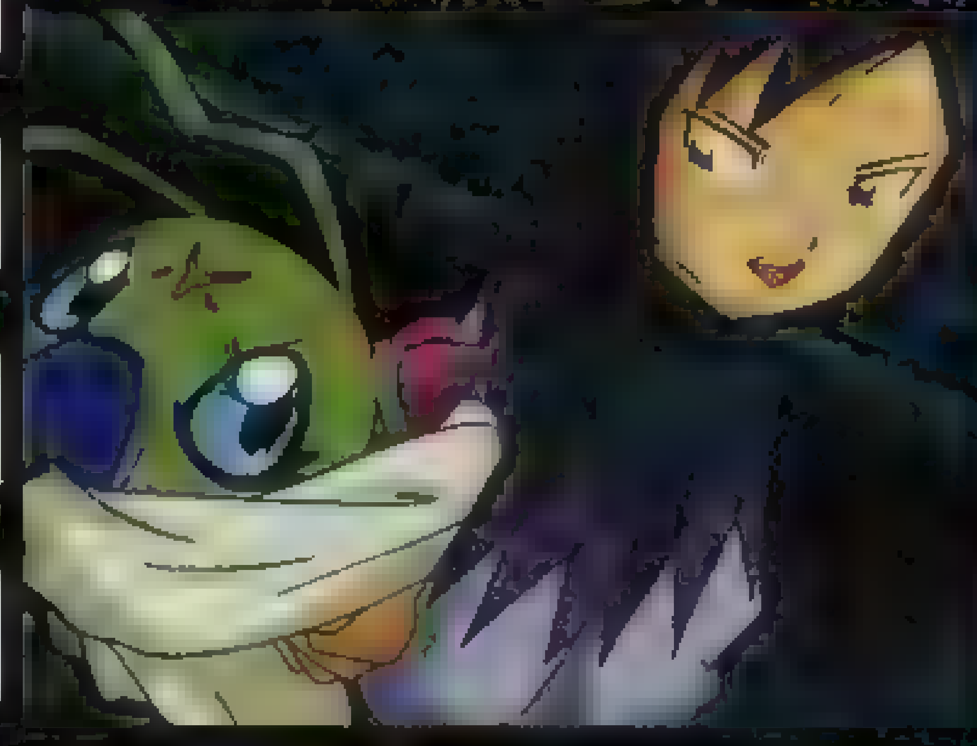
基尔兽

在《数码怪兽驯兽师》中登场，好奇心非常旺盛，口中可以吐出火焰。

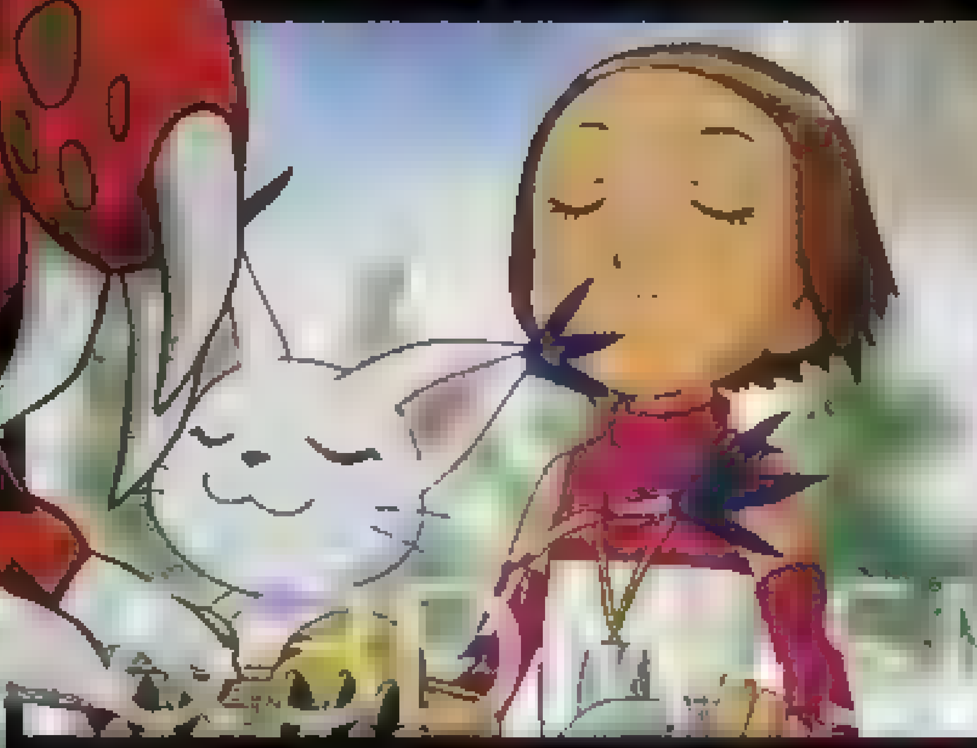












25 总分 热血推荐



剧情深奥度 ★★★★★★★★★★

异度传说 二章 善恶的彼岸

画面 9
音效 8
系统 9





邪魔天使

从画面上来看，由于人物和机体的设计差别巨大，可能导致评价的两极分化；不过画面的精细程度以及剧情部分的镜头运用依然是绝赞，很有电影的感觉。从系统上来看，战斗部分感觉和前作非常接近，但是由于攻击区域等新要素的加入，复杂度会有所提升，需要一段时间才能完全掌握。从剧情上来说，深度依然令人惊叹，建议开启字幕，否则大量专有词汇会令人不知所措。进入退出战斗时间略长，存盘时间也长。



沙罗

过场动画一如既往地长得可怕，当然这对以看过场动画为乐的玩家来说不是什么坏事。虽然游戏的世界观设计和人设都十分具有魅力，但是强制性出现的过场情节过于频繁，加上游戏中人物的台词个个都喜欢不时来几句“抽象化”，所以反而让人觉得单调。画面与前作相比也并无什么变化，倒是系统一眼看去变得更加复杂化了。个人认为该系列作品如能以动画的形式推出会更受大家的认可。



纱迦

华丽精彩的过场动画可谓是本系列的一大魅力。在人设进行了变化之后，相信能够吸引到更多的玩家。不过战斗系统与前作相比更加复杂化，要善于攻击敌人的弱点，合体技的加入十分有趣。说到游戏的缺点，恐怕非游戏的情节莫属——虽然号称如何地多元壮大，但过场中人物的台词往往深奥难懂，尤其对没玩过前作的人来说，更是莫名其妙。游戏对应之前系列三个作品的记录，继承后可以得到一些特别的奖励。

PS2■DVD-ROM■Namco■ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸■RPG■2004年6月24日■1人■无对应周边■292KB

25 总分 热血推荐



超能力度 ★★★★★★★★★☆

超能力特工

画面 9
音效 9
系统 9





GOUKI

画面、音乐、操作等多个重要元素的出色表现令人赞叹，可以称得上是本月最令人惊喜的游戏。但最值得称道的地方还是堪称家用机游戏最强的物理引擎，让人感觉一切都是那么真实自然。各种超能力给玩家的攻略带来了多种可能，个性化的玩法层出不穷。关卡的设计也与游戏的系统配合得天衣无缝。层层推进的剧情也让玩家逐步成长为超级战士。如果射击部分能够做得更好的话，我会毫不吝惜地给10分。



SOUL

一款让人出乎意料的很具有独创性的好玩游戏。初看你可能以为这是一款普通的第三人称视角动作射击游戏，但当你开始应用主角的超能力时，你就会发现游戏的不俗之处了，因为这里超能力并不是流于俗套地被当作单纯的攻击方式，而是具有各种丰富的用法的，只要充分发挥你的想像力去运用它们，你就会感觉到本作所创造的前所未有的游戏性。不过你必须学会适应游戏中的美式人设。



多边形

一款相当令人惊喜的游戏，原本并没有投入太大的关注，没想到上手后竟欲罢不能。画面方面在保持炫目效果的情况下竟然也几乎没有跳帧，在美版游戏中难能可贵，音效也一样出众，而操作方面虽稍显复杂，适应过后也能操作自如。剧情部分着墨较浓，各个关卡之间衔接紧密，让人有一口气玩下去的冲动。游戏的物理引擎制作得十分真实，各种情况的表现都很到位，配合主角的超能力也并不觉得太虚假，感觉不错。

Xbox(PS2)■DVD-ROM■Midway■Psi-Ops: Mindgate Conspiracy■ACT■2004年6月21日■1人■无对应周边■250KB/硬盘记忆

24 总分 热血推荐



电影度 ★★★★★★★★★☆

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

画面 9
音效 9
系统 8





邪魔天使

EA做的由电影改编的游戏向来都有一定水准，而该作显然是一款精品。游戏的类型由前几作的动作游戏改为RPG，而且风格上是典型的日式RPG，不得不说EA的学习能力。游戏可以说是近期RPG中的精品：可见式遇敌、角色的地图特技、魔法熟练度成长、升级时HP、MP全回复，当玩家在玩这款游戏时完全可以体会到游戏给人带来的乐趣，加上全取自于电影的动听音乐，让玩家在玩的时候倍感享受。



铭风

在电影上映后顺势推出的游戏。游戏类型一改以往的ACT形式第一次变为了RPG。战斗画面类似于《黄金太阳》，战斗中施放魔法和特技的动作十分流畅。迷宫中的解谜要素十分浓厚，要利用主角的各种技能来通过机关。剧情上存在分支，一般都是选择跟哪个同伴一起行动，选择的路线不同得到的物品也不同。另外不知道如何进行游戏的话NPC的话语都会明确地给予指示的。在掌机游戏的淡季此游戏值得一玩。

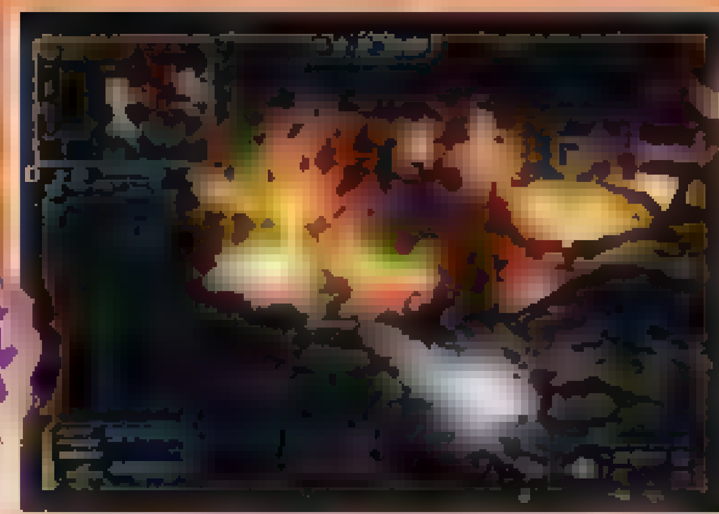


LIKY

就算撇开电影人气的因素，从纯游戏的角度来看，本作各方面的素质都比较高。游戏对人物和场景的描绘都非常细致，比如人物的一举一动都显得非常流畅自然，而很多场景也具有那种宏大的气势。战斗方式吸收了《黄金太阳》的经验，进入战斗时有一个画面旋转效果，很有3D效果。在迷宫中利用各种魔法来解谜非常有趣，解谜成功还可以获得经验值，不错的系统。总的来说，这是一款相当不错的RPG。

GBA■卡带（128M）■EA Games■Harry Potter and the Prisoner of Azkeban■RPG■2004年5月25日■1人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

24 总分 热血推荐



团队配合度 ★★★★★★★★★☆

樱坂消防队

画面 7
音效 8
系统 9





D·S

值得一试的作品，从一个普通消防员的故事引出一连串发人深思的问题。在游戏中以故事情节的形式穿插了七大火灾现场，流程不长，属于一个小品级的游戏。但是包括全S级评价、原画收集、多结局的分支情节等都是值得大家反复玩味的特色。在火场中如果只逞匹夫之勇，结果往往是葬身火海或无法取得完美评价。本作除了个人的动作元素之外，考验玩家的还有根据形势变化的指挥分配能力与思考推理的能力。



多边形

本作与多边形之前所接触的一款消防动作类游戏《18局消防员》相比，无论是剧情还是动作相对来说都要厚实与丰富。团队指挥这一项系统可以说是将消防员这一最需要团队配合的职业特色展现得淋漓尽致。玩家在火场中不仅仅要身先士卒，还得运筹帷幄。本作中对于各种消防器械也有一定的体现，比如云梯车、喷水车、直升机等等。各模式中的二人协力组队模式可以让玩家深切地体会到团队配合的重要性。



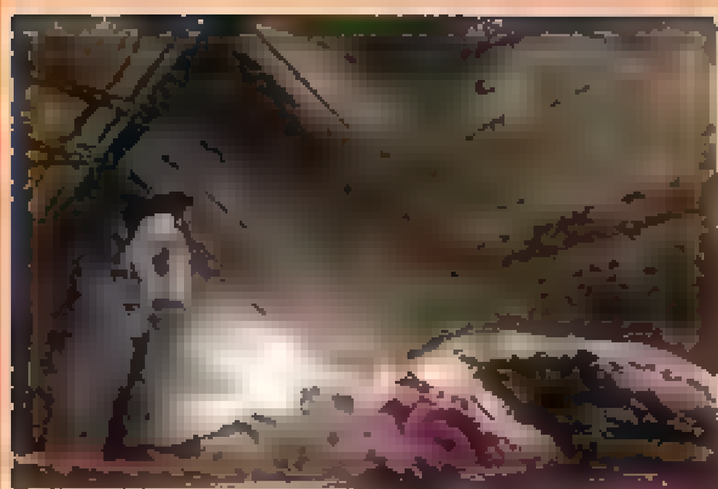
沙罗

作为一款以救火为主要目的的游戏，本作可谓乐趣十足。与其他一般的同类型游戏完全不同，既拥有引人入胜的故事情节，也没有各种丰富的解谜要素。玩家要做的，不仅仅是单纯的灭火，更要找出火灾背后所隐藏的事件真相。而在灭火过程中，玩家更能够指挥同伴共同进行消防作业。在逐渐熟悉游戏的操作后，那种失败了无数次后成功时的成就感以及顺藤摸瓜式的游戏进行方式也会令大家大呼过瘾。

PS2■DVD-ROM■Irem■樱坂消防队■ACT■2004年6月10日■1～2人■无对应周边■61KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

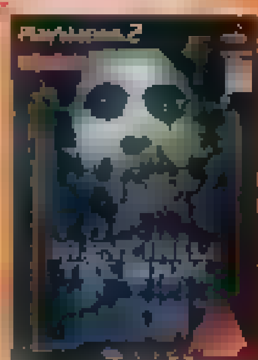
21 总分



内心恐惧度 ★★★★★★★★☆☆

寂静岭4







多边形

越害怕却越想继续游戏，这就是本系列的一大特色。作为系列最新作，系统方面做了大胆的革新，取消了收音机以及增加了携带道具限制的设定，能够自由出入的洞穴增加了一点点策略性。画面和音乐就不必赘述，能达到这个高度的作品没有几款。故事方面一贯的晦涩，与前几作的关系十分紧密，解开前作遗留问题的时候又留下新的疑问，已经完全成为一款FANS向游戏。心理承受能力差者请勿入内。（笑）



GOUKI

故事一如既往地难以理解，越来越离奇的故事结构至少会让一部分人丧失对故事部分了解的兴趣。游戏的画面一如既往地强，音乐也是一如既往地动听，当然，击打怪物的声音也是一如既往地恶心。谜题的设置相比历作来说有所削弱，战斗部分也没有太大的进化，隐藏要素相比前作更是少了很多。总之，本作绝对算不上是休闲之余打发无聊时光的游戏，但如果你对欧洲电影情有独钟，那么本作一定很适合你。



泰坦

如果你对那种日本制造的欧美意识流剧情不感冒，那么这个游戏适合你的就只有精致的画面和完美的音效了。这绝对不是一款能够带来快乐的游戏，相反，它满足了丰衣足食的玩家们的某种变态冒险欲望：压抑、危机、迷惑、孤独……人们在和平安详的生活中变得不安分进而奇思异想到的反面词汇大都可以在游戏的过程中被挖掘出来。这仍然是一款有创意的作品，但我必须说，幸好大部分玩家不喜欢它。

PS2■DVD-ROM■Konami■Silent Hill 4: The Room■AVG■2004年6月17日■1人■无对应周边■780KB

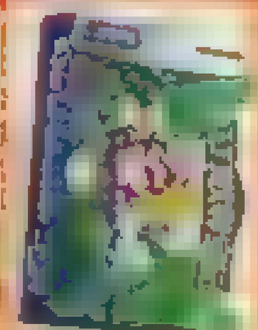
23 总分



汉化度 ★★★★★★★★★★

瓦力欧寻宝记







猫太

中文版游戏的魅力就是不同。先不说游戏对话的翻译，光是看到“瓦力欧寻宝记”那个重新制作的标题文字就让人兴奋。游戏在系统上与日版的《马里奥大冒险》没有差异，动作性和恶搞度都与前作一样达到非常高的水平。汉化方面可以说是非常完美，不只是对话，连说明文字、背景文字都一个不漏地变成了亲切的简体中文。最让人佩服的就是第1关中，原本在背景上出现的“CO”字也翻译成“冲！”……



LIKY

作为国内第一款行货GBA软件，本作的意义非同一般，由此开始，国内GBA玩家将享受到官方中文软件的乐趣，的确应该值得庆祝。对于游戏本身，相信也不用我们多说了，经典是毋庸置疑的，画面鲜艳亮丽，手感细腻优秀，瓦力欧大人的恶搞表演令人捧腹，而且游戏里面的文字全都是中文，给人非常亲切的感觉。另外值得一提的是，游戏开头出现了“健康游戏忠告”，也很富有中国特色。



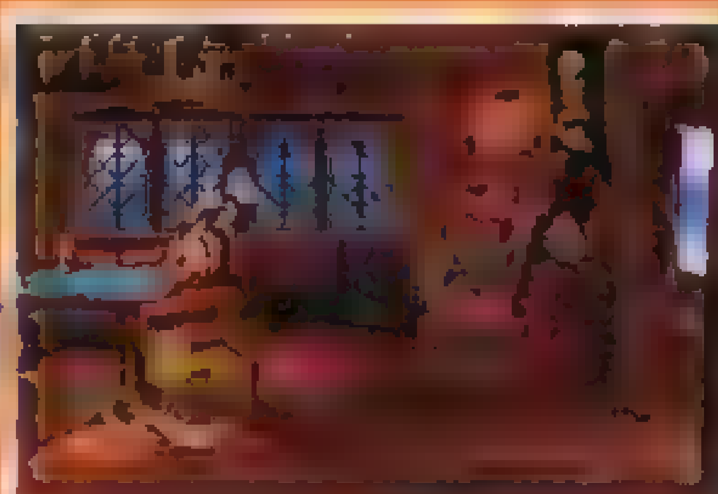
马修

原作是3年前推出的一款非常棒的动作游戏，但3年后的今天推出的官方中文版对于众玩家来说是否还算得上一款好游戏就难说了。除了3年时间足以让喜爱该游戏的玩家发掘出其全部隐藏要素，还有一些大家都心知肚明的原因，使该作的“全中文”现在恐怕也不算是什么卖点了，而且还用“瓦力欧”这样与大众称呼相悖的名字。不过游戏汉化得还是很细致的，甚至连片头的报纸内容都是简体中文的了。

GBA■卡带（64M）■Nintendo■瓦力欧寻宝记■ACT■2004年6月22日■1人■与小神游GBA捆绑发售■自带记忆功能

24 总分

热血推荐



收集品丰富度 ★★★★★★★★★☆

大金刚王国2







铭风

超任版《大金刚王国2》的复刻版，相对GB上的复刻版本作在画面强上很多。游戏中的2个主角的特性不同，分别倾向于速度和跳跃。游戏中的收集品还是一如既往地多，和《大金刚王国》一样增加了相片这个收集品。此外游戏除了本篇外还增加了时间挑战模式和迷你游戏模式。本作最大的创新无疑是在本篇和迷你游戏中都能够由多人通信来进行游戏。相信多人游戏一定会成为本游戏的最大卖点。



马修

《大金刚2》是SFC上脍炙人口的ACT名作，无论在欧美还是在日本都有相当高的销量和评价。此次移植到GBA后，画面上更接近原作细腻漂亮的风格。除了漂亮的画面，该系列行云流水般的操作手感也在GBA版本中被出色地表现出来。而忠实再现的可以骑乘动物同伴的设定也为这款移植作增辉不少，无论是否玩过SFC上的原作，这款可以随时随地玩上的“大金刚”都是值得各位ACT爱好者和掌机玩家们一试的。

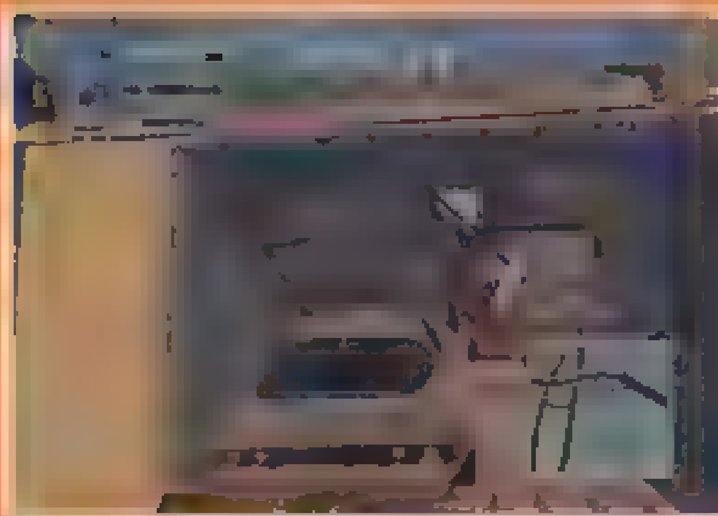


LIKY

本作移植得还算中规中矩，画面、音乐都基本保持了原SFC版的风貌，操作感令人满意，控制角色时如行云流水般流畅毫无阻滞，这是游戏的一大特色。在1代的GBA移植版中曾有一些贴心的小改进，比如在大地图上可以随时打开菜单储存，而本作中又去掉这个系统，有点遗憾。收集各种隐藏道具是游戏的魅力所在，游戏有着丰富的隐藏要素可挖掘，要完美收集齐全可不简单，所以耐玩度有很大保证。

GBA■卡带（64M）■Nintendo/Rare■Donkey Kong Country 2■ACT■2004年7月1日■1～4人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

18 总分



失望度 ★★★★★★★★★☆

横冲直撞3







GOUKI

最大的疑惑在于实际游戏画面与之前厂商公开的游戏画面并不相符——画面的表现可以说是“非常粗糙”。游戏引以为傲的物理引擎的表现算是中规中矩，各种任务的设计还算让人满意，玩家最好还是先熟悉地图之后再展开剧情模式。大量的CG动画充斥其中，但与配音演员的表演并不契合，显得有些生硬。飞车桥段不俗，但其他元素的表现就很业余。所以，“一个冰冷的现实”——本作极有可能使你失望。



多边形

真没想到现在还有这种“多边形支离破碎”的游戏出现在市场上。（笑）原本很期待这个游戏，谁知厂商公布的开发画面和实际游戏画面简直有着机种上的差距，操作手感和音效方面只能说表现平平。游戏唯一的亮点在于汽车追逐战，风驰电掣般在公路上互相追逐还有些刺激，特别是当汽车飞向半空的时候，才让人感觉到游戏的一点魅力，可惜最终都被糟糕的画面所扼杀了。系列的拥护者可以一试，但别抱太大希望。



SOUL

不论是作为一款Atari的大投资游戏来讲，还是作为一个游戏理念曾走在“《GTA》系列”之前的系列作品来讲，本作都算是本年度最让人大跌眼镜的游戏之一。本作仍与系列前几作一样强调那种利用汽车来执行各种任务的快感，但是众多的问题几乎让游戏特点无从体现，如游戏中控制人物行走的部分过差而且过多，画面不够流畅、物理引擎过于夸张等。因为这些问题，过场动画再精彩也很难让人再提起兴趣了。

Xbox■DVD-ROM■Atari/Reflections■DRIV3R■ACT■2004年6月21日■1人■无对应周边■81KB/硬盘记忆

文：多边形◆游戏时间：10小时左右

汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

Xbox◆DVD-ROM◆UBISOFT◆ACT◆2004年3月23日◆1～4人◆对应Xbox Live◆美国版◆48.93美元

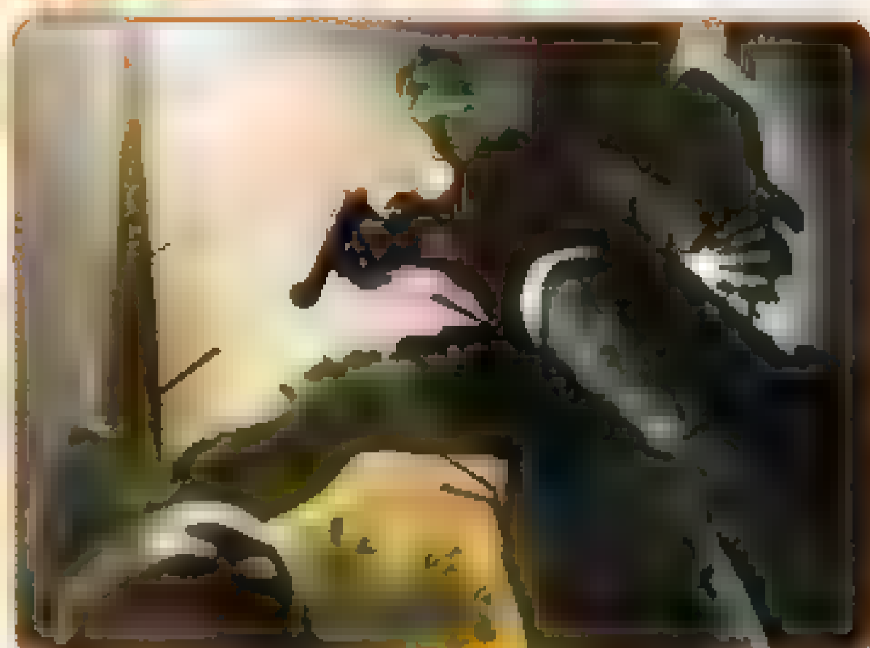
黄金眼评分 27

9 9 9

黄金珍藏







在开始本篇REVIEW之前，我们先来了解一下汤姆·克兰西这位世界闻名的军事小说家。

其实在1984年以前，汤姆·克兰西是一个默默无闻的人，但是他当年推出的一部《猎杀红十月》的军事小说一举打破了当时美国出版界萎靡不振的状况，从此奠定了他在世界军事小说界的地位，其笔下的部分作品曾缔造了蝉连榜首数周、上榜数十周之久的佳绩。可作为享誉国际的军事小说大师，他本人却没有任何军旅生活经验，只是依靠平日对科技、政治及军事等领域的涵养和深度理解，以时事为背景，铺陈出一个个紧张刺激的冒险故事，其中涉及国防情报作业的逼真描述，甚至还一度引起相关单位的密切注意。

汤姆·克兰西就是这样一位略带有一点传奇色彩的人物，他笔下的经典军事小说不计其数，而以他名字冠名的军事题材游戏也是市场上的常青树，而随着近年来由《潜龙谍影》掀起的单人潜入动作游戏狂潮，《汤姆·克兰西的分裂细胞》也应运而生，并以独特出众的表现奠定了其能与前者比肩的地位。继首作发售一年半后，资料片《汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉》也在众多"汤姆·克兰西迷"的热切期盼下推出了。

什么是"分裂细胞"

关于"Splinter Cell（分裂细胞）"这个标题，国内很多玩家都并不理解，什么是"分裂"？什么是"细胞"？这个标题要表达什么意思？和游戏内容有多大联系？相信到现在，这些问号仍然挂在一些玩家的心里。其实莫说是国内玩家，就算是欧美玩家也未必理解"Splinter Cell"的真正含义，至多是从字面上再结合游戏中主角的行动来望文生义罢了。那么这个"分裂细胞"到底是什么含义呢？

"分裂细胞"实际上是欧美国家反恐部队中的一个专用名词，在这些国家的反恐部队里，他们把恐怖组织比喻为一个具有严密组织纪律的大脑，而要消灭这些恐怖组织，就必须从组织内部渗透，将大脑（恐怖组织）的脑细胞（组织成员）分裂开来，各个击破，才能到达彻底消灭恐怖组织和恐怖活动的目的，于是他们将这种反恐行动称之为"Splinter Cell"。

游戏中的英雄，山姆·费舍尔就是一名具有极强单兵作战能力的反恐精英，他所执行的反恐任务，都是需要独自潜入并将敌人各个击破以达到任务目的，所以汤姆·克兰西在为本游戏撰写剧本时，将其命名为"分裂细胞"。这便是游戏标题的由来。

先谈谈可有可无的剧情

作为由汤姆·克兰西亲自撰写的游戏剧本，本作在剧情方面的表现却与期望相差太大，即便是完全不懂英文的玩家，在熟悉了操作之后，照样可以一路通关而没有任何困难。这么说也许有些夸张，但是由此也可以折射出该作在这方面的苍白无力。

本作大概讲了这么一个故事：一个名叫苏哈提·萨达诺的恐怖分子领导一个恐怖组织侵占了美国驻东帝汶大使馆，枪杀并绑架了部分使馆人员，我们的英雄山姆·费舍尔成功地潜入大使馆并营救出被绑架的人质。而在行动过程中，费舍尔发现有一个针对美国的恐怖袭击正在策划和筹备中，于是他转战巴黎、耶路撒冷、印尼等地，最终干掉了组织头目，清除了用于恐怖袭击的生化炸弹，又一次拯救了世界。整个剧情部分的铺垫、转折等已经屡见不鲜了。

而游戏除了开头和结尾，并没有太多华丽的过场动画来交代剧情，取而代之的是在整个游戏过程中几乎是不断出现的对话，在没有字幕支持的情况下，对于英文听力欠佳的玩家来说，实在是一种另类的折磨。于是干脆索性跳过，一路通关也并未发现因为错过关键对话而导致无法过关的现象。这与另外一部同样侧重剧情对白的同类游戏形成了鲜明的对比，在后者的游戏过程中，往往会因为某句关键对白的漏听或误解而造成在游戏中不知所措。

其实若认认真真地配合游戏来研读本作的小说剧本的话，（《明日潘多拉》的小说剧本刊登在《游戏·人》第七辑上）会发现一个有趣的现象，那就是单独看剧本要比玩游戏更加有趣和吸引人，多边形在阅读蜘蛛撰写的小说剧本时，原本是抱着一种"补充一下游戏中某些没听懂的桥段罢了"的心态，可是在翻过两页之后忽然发现这篇篇幅并不长的剧本里面所包含的丰富剧情、军事知识、专业术语等远远超过在游戏中所获知的信息，（首先声明多边形的英文能力并不差，所以基本可以排除听不懂的因素。）由此看来汤姆·克兰西的作品真的只适合文本阅读？做成其他载体反而会削弱了作品本身的魅力？

再来看看游戏本身

如果说剧情可以脱离于游戏而独立存在，但游戏若没有剧情就鸡肋不如了。从整体而言，本作在游戏性方面的表现还算不错，虽然比起前作并无太多变化，但在延续前作成功要点的基础上，又做了些许的改进，使得在保持系列整体水平的情况下，又给玩家一定的新鲜感。

游戏的画面自然是一如既往的出色，虽然仍处于同一平台上，但在细节方面的进步是显而易见的。不过可惜的是，由于游戏情节的限制，在黑暗中游戏迫使玩家必须在绝大部分时间里打开夜视仪——也就是说我们即便是用原装分量输出到29寸索尼特丽珑彩电上也不得不忍受夜视仪的黑白噪点画面，如果只是某些关卡如此设定倒也罢了，可在游戏中打开夜视仪的时间要远远超过正常画面的时间。另外，游戏画面表现最出彩的地方就是其光影表现了，不过在多边形看来，这种"出彩"的表现更多是利用了场景中黑暗和灯光的强烈反差来形成鲜明的对比，继而给玩家一种视觉上的错觉。不过还是要肯定"翡翠"引擎在这方面的强大处理能力，至少在目前众多游戏中，这个系列的画面是鲜有匹敌的。

在音效方面，虽然游戏支持5.1声道输出，可是这种号称"能通过声音来辨别敌人方位"的高级音效在本作中几乎毫无用武之地，因为这毕竟是《分裂细胞》不是《反恐精英》，如果山姆想学后者中的那些精英们对敌人发起强攻然后通过枪声来辨别敌人方位再用自己百步穿杨的枪法来消灭敌人的话无异于自寻死路。而除开战斗中的枪声之外，游戏中的对白等声效用得着5个喇叭来表现吗？不过玩家若是为了想全身心地浴入游戏意境之中，配备一套好的音响还是很值回票价的。

而游戏的操作在多边形看来是颇有怨言的，记得当初玩第一作的时候，多边形是首先接触的PC版，"鼠标＋键盘"的操作方式十分上手，而在转到游戏机版本后，多边形手下的山姆突然愚笨了许多，原因就在于该游戏设定的这种动作和镜头分开控制的方式，这种控制方式的优点和缺点同样明显，假设这样一个简单的场景：山姆要转过一个90度的拐角，利用镜头的旋转，我们可以在山姆拐过去之前就将镜头移动到拐角之后从而提前知道那边的情况，而如果这时的情况相当紧张，山姆正在躲避敌人的搜索，急急忙忙地拐过去，然后必须要把镜头移动到山姆身后，等转移过去之后就发现迎面撞上一名敌兵……游戏中不断地"移动调整镜头－移动－调整镜头……"无意中在削弱本作的游戏性。不过自进入3D时代之后，特别是这种动作游戏的镜头控制一直令众多厂商相当头疼，从一开始的固定镜头到现在干脆将镜头交给玩家控制，厂商和玩家都在共同摸索更好的方法来解决这个问题。

系列需要革新

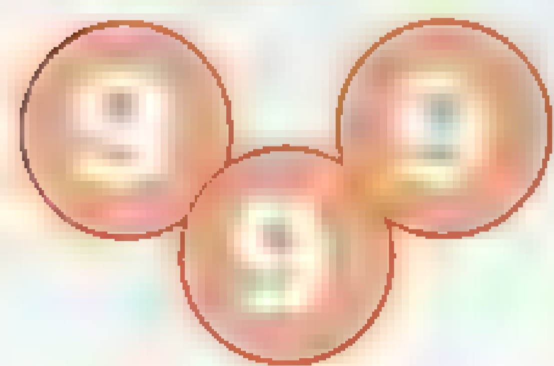
很多玩家包括多边形自己在游戏过程中总会有意无意地将《分裂细胞》和《潜龙谍影》来做比较，其实严格地分析这两款看似同一类型的游戏，在实质上是完完全全两个独立的游戏作品，将他们任何一者的优缺点拿来和对方相比都是不合适的。可是有时候事情就是这样，你越是声明这个游戏和另外一款作品无干，玩家就越是容易将两者拿来做比较。

欧美游戏厂商在开发一款游戏时，一旦首作大获成功，那么就一定会将游戏的引擎和游戏方式延续下去，直到榨干这款游戏（意即游戏不再受欢迎）为止，否则是不会轻易对游戏做任何大手术的，（在这一点上，日本厂商的做法就是截然相反的）所以，作为一款资料片的《明日潘多拉》相对于前作没有任何大的变动也并不奇怪，而多边形从E3大展上看到的系列第三作的情况，除了画面再进一步之外，其他方面也大抵如此，如果这个系列再这么下去，恐怕大概是走到头了。相对于《潜龙谍影3》在保持系列风格和水准的情况下所做的大幅变更，《分裂细胞》也必须要在整体上做出新的调整才能不被玩家所唾弃。

星之卡比 镜之大迷宫

文：铭风 ◆游戏时间：超过18小时

GBA◆卡带（128M）◆Nintendo◆ACT◆2004年4月15日◆1～4人◆GBA专用通信对战线◆自带记忆功能◆4800日元

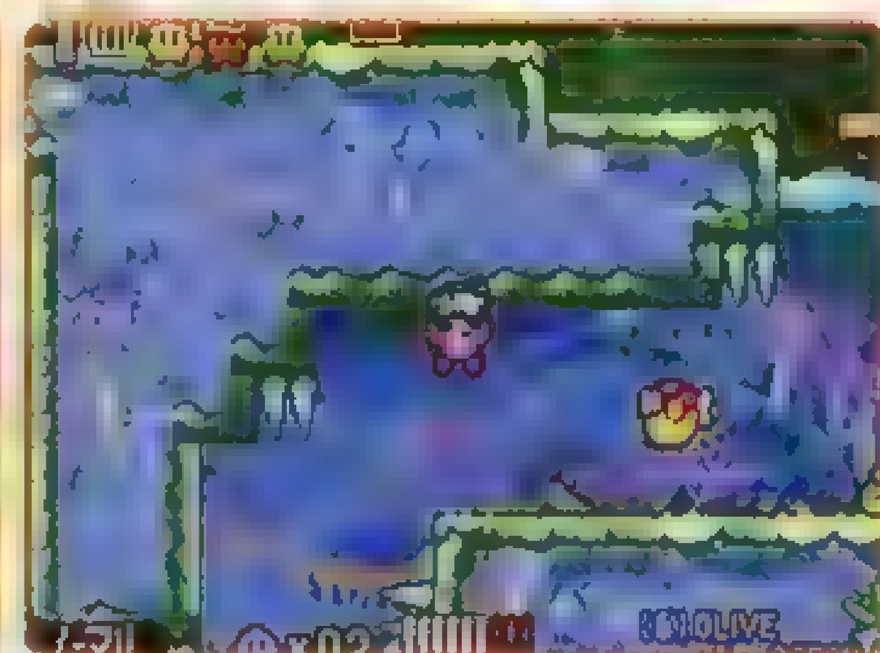


黄金眼评分 27

黄金珍藏







GBA发售之后，在此平台上登场的游戏大都为移植之作。任天堂本身就是移植大户，光《超级马里奥兄弟》就移植了4作，之后的《塞尔达传说》也是超任版的复刻作品。然而在移植了《星之卡比 梦之泉大冒险》一年后发售的续作《星之卡比 镜之大迷宫》可是一款带有很多新要素的全新作品，让人耳目一新。

多姿多彩的造型

任天堂的系列游戏都拥有属于自己的明星，如马里奥和瓦里奥。"《星之卡比》系列"的明星当然是那可爱的卡比了。卡比所擅长的是吞噬敌人并吸收敌人的能力，从而变为各种各样的形态。可拥有火焰、冰冻、激光等各种能力，并利用这些能力过关斩将击败BOSS。GBA的《梦之泉大冒险》是FC的复刻版，除了在画质上有了长足的进步外，在卡比变身这个特点上也丝毫不马虎，可爱的卡比一共有24种形态，玩家可选择自己喜欢的能力来清扫敌人。本作不但继承了《梦之泉大冒险》中的所有形态，更增加了天使和厨师等新的形态。

虽然卡比的能力增多了，但每个能力都有自己的特色。新增加的能力中天使形态是除了飞碟能力外惟一能够在空中自由移动能力。但比飞碟容易得到，初期就可吸收到，移动方式也比飞碟好控制，攻击不是直线的激光而是射箭。而厨师能力则是类似于原子弹的全屏攻击能力，同样只能使用1次。但不同的是它不像原子弹那样炸掉所有敌人，而是将所有敌人变为食物，消灭的同时还能回复自己的HP。看来任天堂并不是随便造2个能力来凑数啊。

由于要拥有相应的能力必须吞噬拥有此能力的敌人。而能力的多种化就造成了要得到一种能力就要去相应的怪物出没点的局面。好在游戏的后期，当玩家开通了整个镜之世界的移动点后，在起点会出现一个房间，里面可让玩家来自由选择喜欢的能力（当然少许强力的能力除外）。在与BOSS战斗之前的房间也会提供3种打BOSS比较适用的能力供选择，可见任天堂对玩家的体贴。

广阔而自由的大迷宫

以镜之大迷宫作为游戏的标题可谓非常贴切。"《卡比》系列"向来都是以过关为目的的动作游戏。本作在场景上进行了很大的革新，去除了关卡这个概念，变为了类似《恶魔城》一样的大迷宫。由一个大区域连接着8个小区域，每个区域都非常广阔，9个区域之间都互相有通路，由镜子来连接。由于区域之间的通路也不是惟一的，区域到区域之间的路线很多，错综复杂。相信系统如果不设置可以查看地图的话，一定会有很多人在迷宫中不知所措。

游戏的目的是要取得8个区域中的8块镜之碎片来解开起点处镜子大厅的封印，最后来解救这个世界。由于地图变大变广阔，自由度也相应地得到了提升。玩家以初始大场景的镜子大厅为起点，可以任意选择前往哪个区域去寻找镜之碎片。

要前去取得镜之碎片可有许多种选择，要以什么路线来行动完全取决于玩家自己的意思。游戏中对道路作的限制也较少，惟一的限制便是有许多需要特殊能力才能通过的机关。比如灰色砖块一定要用燃烧能力来突破，木桩需要用石块来砸下。这些机关通过后一般是通往目的的捷径。而某些功能强大的能力（如锤子，又能敲开灰色石块也能砸下木桩）则需要击倒强力的中BOSS来取得，想要轻松过关的话就要辛苦地打敌人啊。

由于拥有不同的能力能破解的机关不同，所以一次游戏是不能通过所有的道路的。游戏中虽然不像《恶魔城》一样拥有地图完成率的设定，但经过的场景决定了游戏的完成度。查看地图时可得知你什么地方没有去过，这便促使玩家去吸收不同的能力来将所有的道路通过一遍。而游戏的完成度还取决于游戏中各种宝箱的取得情况，有许多宝箱隐藏在隐蔽地点或被机关所包围，要全部得到这可是游戏最大的挑战啊。

独特的多人游戏系统

本作区别于其他卡比游戏的最大的亮点便是4人同时游戏了。在游戏的序章故事中卡比被劈成了4份，这段剧情为游戏中的多人游戏做了铺垫。在镜之大迷宫中无时无刻都会有4个卡比存在。这个设定当然是鼓励玩家利用通信来共同游戏，不过凑不到人的话也不要紧，电脑会帮你操纵剩余的卡比。

由于游戏人数的增加，游戏在设计上做了相应的改变。在迷宫中出现了需要多人协作才能通过的机关。比较明显的就是4人一起用吞噬才能移开的巨大灰色砖块。而多人一起行动的话，由于拥有的能力种类增加，可进入的路线也多了很多选择。要完成游戏，即得到那8个区域的镜之碎片必须要击败守护碎片的BOSS，此时共同御敌也比单人要轻松很多。游戏在设计上处处体现了多人游戏比单人有优势的多啊。

前文已经说过，游戏的迷宫非常广阔，也没有特定机关对玩家的行走路线做限制。所以4个卡比经常分散地分布在迷宫各处，很少有聚在一起行动的时候。这个情况在电脑控制的卡比身上尤为明显。好在本作在系统上特地设置了用R键来呼叫同伴，只要右上的手机中存在电池，便能随时呼叫同伴来到身边，聚集后便能协力来过机关。同时在攻关过程中没有HP快要"牺牲"的时候，叫同伴到身边也能给予很大的帮助。同伴不但能够帮忙干掉麻烦的敌人，同时也会带来一些恢复HP的苹果和药剂等物品，危急时能够一下子让形势逆转。

一些缺点

由于上面的这些革新点，可以说本作绝对能带给大家新意。然而还是有一些不尽人意的地方。比如游戏中的宝箱物品，前文说了，游戏中的许多隐藏宝箱都计算游戏的完成度。而其中只有一些是增加HP上限或改变卡比颜色的重要收集品。除此之外的宝箱里面都是一些路途中随机能够得到的普通道具，通过重重关卡得到这类物品实在不值得。相信将这些道具象"《瓦里奥》系列"一样设计成各种有趣的宝物的话，收集到后也让人有成就感。

游戏通关后可得到一把神剑，利用按键组合能够使用各种招式。这些招式不但能够将消灭敌人的效率提高，也能够解开挡路的各种机关。只要通关后利用此剑便能走遍各种地点，快速地增加游戏的完成率。不过这个设定不太好，此剑的存在使之前的能力存在的价值减少了。还有就是此剑能使游戏的完成率快速地到达100%，然而将游戏完美后却仅仅增加了一个BOSS RUSH模式，此外什么都没有。总觉得应该多增加一些隐藏要素。

游戏大力强调了多人游戏，然而只在要通过需要协力的机关外才有合作的必要，电脑控制的卡比一般在和你合作后就各走各路了。而和朋友通信合作的话虽然能够约好一起行动，但达成的游戏完成率只属于1个玩家，这对其他帮忙的人非常不公平。而通关后得到的宝剑更加减少了其他人存在的必要。希望在以后的作品中能像《塞而达传说 四支剑》一样将多人游戏体现得淋漓尽致。

最后说一句：现在NDS已经公布了，希望任天堂能够在双屏上带给我们更加有新意和创意的卡比。

特稿 Special Article

文 格里弗斯 编 卡伦

忍法绘卷

——忍者及忍者游戏漫谈



“临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前！”然后是轰的一声。

听到这个段子，读者就知道，一定又是关于忍者的什么东西啦。

基本上，有忍者出现的作品里，就少不了这样的场面。特别最近，这个“临兵斗者”九字诀可说是无人不晓。经常会看到放学路上的小孩一边讨论《火影》的剧情一边比划，似乎真的正确念出这九个字就会引发爆炸似的。

日本对海外最成功的文化输出是什么？对了，不是任天堂，也不是SONY，是忍者。而且非常地墙里开花墙外香。在有电影、小说、游戏的地方，就会有忍者的身影在黑暗中上演着不可思议的奇迹。就连我的爸爸妈妈、爷爷奶奶这些从来不看动漫游戏，连电影也很少看的人，照样知道忍者的大名。真是不可思议。

对地球另一边的老美来说，忍者就更神了。和功夫、中药、筷子一起，被老美视为东方神秘的一部分。虽说是严重过誉了忍者的历史地位，但是就忍者的文化性来说，的确可算日本文化的代表。

那么，借上一次骑士妙文刮起的西风，这一期就介绍东风的代表——忍者文化吧。虽然已经是老生常谈了，还是要先说明一句：“历史跟COOL这个词是无缘的”。历史上的忍者，绝对不是摆个很COOL的POSE，念出九字秘诀后就可以引发爆炸的超人。历史真相跟动漫游戏里天马行空的浪漫完全是两码事，一点儿也不COOL，往往还血淋淋的。

不过也正因为如此，历史总是不可以遗忘的。

一、何为忍者？

什么是忍者？答案很简单：古代的情报人员。日语里，“忍びこみ”就是偷偷潜入的意思，“忍者”在那时候都写作“忍び”，直接了当地点明了忍者工作偷偷摸摸的性质。但是忍者又和通常意义上的情报人员不同，最大的区别，并不是什么千奇百怪的忍术，而是对于精神耐力的极限要求。



古代日本人似乎擅长从万物中找出精神准则来发展为道。武有剑道弓道，文有茶道花道等等。所谓心技一体，一个“道”字，将一门技术变成了技艺。忍者也有“忍道”。虽然其他国家的情报人员都同样进行精神训练，但即便是现代的007，也没有弄出个“特工道”来。

“忍”这个字，心字头上一把刀，意为即使面对敌人挥起的利刃，也依然心无杂念坚定似铁——这可谓忍道的最高信条。

忍者的工作性质，可能面对比战场凶险百倍的环境，不仅随时可能死亡，还有比死亡更恐怖的严刑拷打。可说比现代特种兵面临的情况还要危险得多。（最起码，现代战场基本不会再有人活剥人皮来逼供了）

因此忍道的训练要求忍者压抑自我，不惧死亡，在执行任务时化作没有感情的机器。开篇提到的“临兵斗者”九字诀，实际上也并不是什么引发爆炸的信号，而是来自密宗佛教的修行口诀。忍者通过默念这九字统一自己的精神，驱除杂念，从而全神贯注地投入任务。说白了，九字其实就是催眠术中的自我暗示，但是经过常年的练习后，的确能够达到显著的效果。

忍道有五道，简称“食·香·药·气·体”，是对于忍者修行5个方面的概括，也说明了忍术的性质，其实包含全面的生活方式，而不是简单的搏击技巧。

“食”是健康的饮食，平日的饮食注重营养平衡和高能，且不能发胖。所以极少吃肉，以豆腐等高蛋白的豆类制品为主食。执行任务时候则携带被称为“兵粮丸”的干粮（由米、荞麦、鱼肉、梅干、松子等物混合而成的团子）。据说一天只需要吃二颗就不会肚饿……当然是不可能的了。但食用几颗就可以满足一日正常的营养需求，不致于饿得头晕脑胀是事实。（和兵粮丸并列还有被称为水渴丸的东西，用甘草、薄荷、茯苓、乌梅等物调和而成，用于一时的止渴。）“香”是指迷香、毒香等带有催眠、致幻效果的香。“药”自然是疗伤、养病等的药物调和。“气”指精神修炼，通过九字秘法的修行达到心气合一的境地。“体”指经络，要求忍者对于人体基本结构足够了解，不仅便于自我治疗，也为了在战斗时能准确地命中敌人的要害，最快速度解除敌人的战斗力。

忍者虽然多在夜间执行任务，但并不是昼伏夜出，白天躲在屋里睡大觉的夜猫子。平日里依然是日出而作日落而息、有规律的正常生活。这是由忍术注重养生的思想决定的，并不是单纯地要求忍者变成不知疲倦的战斗机器，而是随时随地保持身心的健康活力。

从这5个方面的要求可以看出，成为一名合格的忍者是多么不容易的事。忍者的标准，放在今天来完全就是特种兵部队的培训要求。



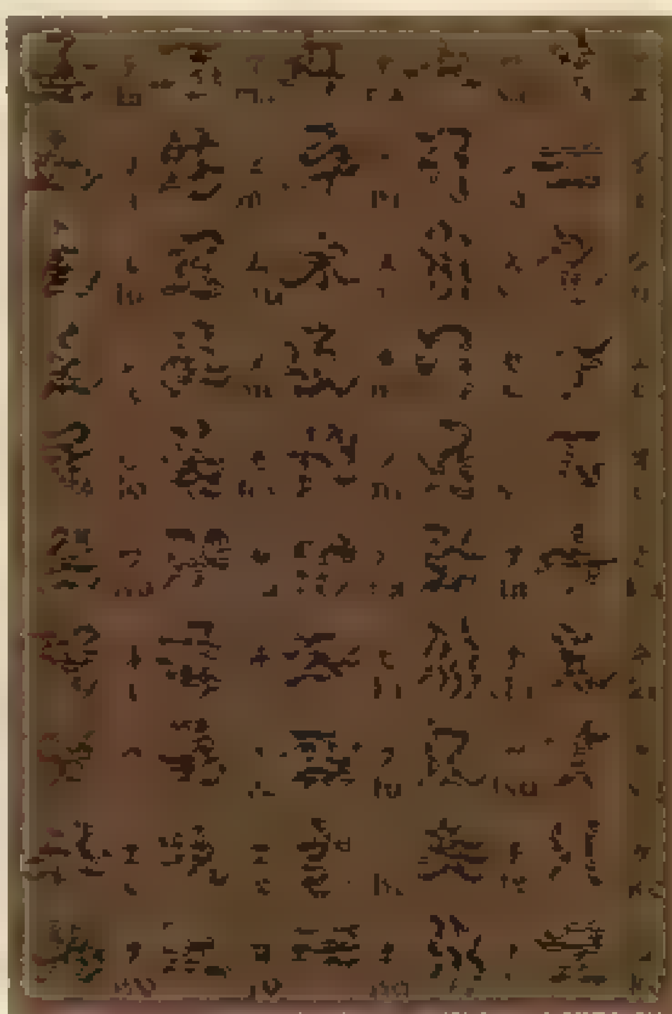
战国忍者也有自己的培训教材，被视为忍术大全的《万川集海》。是1676年由伊贺上忍藤林保武所著。当然里边并没有什么教人上天入地隐形变身的秘法，而是将战国时代空前发达的忍者实战技巧汇集成书，以[序]、[凡例]、[目录]、[问答]、[正心]、[将知]、[阳忍]、[阴忍]、[天时]、[忍器]为卷名共计22卷，记载了伊贺、甲贺全部49流的忍术，并配以图例解说（再次证明了忍者连写文画画都有两把刷子-_-）。简单地说就是忍者培训新丁用的速成教材。（另外一种说法是，《万川集海》并非培训新忍之用，而是已经认识到时代不再需要忍者，决意结束忍者历史的藤林保武，将伊贺甲贺向来仅口头传授的忍术记录成书，交付给将军，公开了忍术的秘密，也从此终止了民间使用忍术的历史）虽然里边记载的技术在今天看来已经过时，但重视养生与实用的指导思想在今天也依然适用。



忍者的任务，大体分为作战和潜入两大类。基本上，忍者是不参与战场上的直接战斗的，即使参战，也绝对不会像游戏里那样穿着黑色的夜行服使用忍者刀制造杀阵（笑）。组成枪兵部队进行奇袭是常见的做法（如有名的服部半藏就是枪术达人），也有风魔那样，如匈奴骑兵般用轻骑兵劫掠的骑马小队，火枪普及以后忍者组成的火枪队也大量出现。但总的来说，忍者主要的战场还是夜间。

真实的忍者服装，除去蒙住脸部的头巾外，其他部分外观上和当时的农民并没有什么区别。平时将头巾扎在腰间作为腰带，完全伪装为老百姓。执行任务时扎上头巾隐蔽自己的身分。忍者服的颜色，也并不是现在游戏里常见的深黑色（那个即使在夜里也太显眼了），而是茶色、灰色、栗色等便于和环境融合的不起眼的色彩。

忍者相互之间的联络，除了各种拟声、暗语以外，还使用忍者自己的密码“神代文字”。

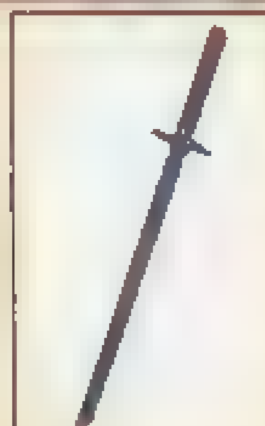


▲神代文字一览。看着是不是很像梵文。

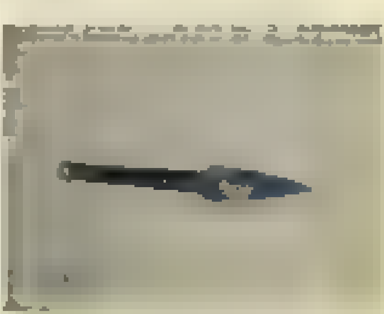
在各种任务中，潜入敌阵或敌人的城内执行任务是死亡率最高的工作，为了执行任务，各种手段无所不用其及。流传下来的十八般忍具中，大多数代表性忍具的主要用途都是用来潜入或逃离，而非战斗之用。

代表性忍具一览

忍者刀：忍刀是直的，不像一般二本刀那样带着弧度，是为了在攀登城墙时能将脚踩在上面。一般都会有线连接，上墙以后再将刀回收。（在忍者动画杰作《兽兵卫

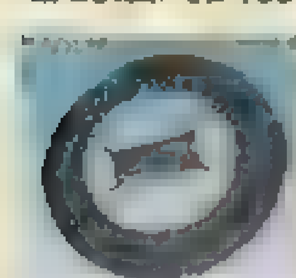


忍风帖》里，主人公就是利用这根线回收自己的刀，令不少敌人吃了苦头。）刀鞘是直筒所以可做在水中呼吸的气管或者窃听用的听筒。忍者作为足轻上阵作战时，使用的则是和武士无异的太刀、打刀，因为忍者刀杀伤力有限。



苦无：俗称的柳叶镖。除了投掷伤人外，也用于掘土、破墙之用。

手甲钩：金属制的拳套，上面带有铁爪，除了做近身格斗外，更是挖土、抠砖、翻墙越壁的重要道具。虽然用途巨大，不过似乎太不起眼，在游戏里极少登场。（除了战略游戏名作《皇家骑士团》里，将手甲钩设定为忍者的遭用武器。）



水蜘蛛：被传说神话了的道具。据说穿在两足上就可以在水上飘起来。（你信吗？我不信）即使真的能浮起来，这种杂耍式的东西也没有多少实战价值。最可信的说法，是像游泳圈一样套在腰间使用而不是两脚各踩一个。



铁蒺藜：逃命时用来阻挡追兵之用。多少有些喜剧色彩的忍具。

飞爪（钩绳）：看作带有攻击能力的绳梯即可。



锁镰：镰刀＋铁链就成了武器。除了抛出去杀伤敌人外，也可以用铁链捆住敌人。便于组合，平时也便于作为农具隐藏。可能因为不如忍者刀和十字镖帅气，拿这东西当专用武器的只有早年一个不知名的街机游戏和《战国无双》里的服部半藏。

杖：有僧人、修验道行者所用的锡杖，老人使用的拐杖。往往中空藏有利刃。忍者扮装为这些人时作为角色道具，需要时也可以用来护身战斗。

其他还有不少如隐身布、发烟筒、毒饭团等等忍具，但都是用以扰敌逃命之用。真正有致命杀伤力的大概只有毒吹矢或毒弩。在动漫游戏里大出风头的手里剑，实战效果却是最小的。除了机动性好飞行平稳外，杀伤力太低只能扰敌。我看到过的一种说法是因手里剑飞行速度慢而平稳，故用来作声东击西的扰乱之用。

被很多游戏里设定为忍者专用魔法攻击的“火遁术”、“水遁术”，其实根本就不是战斗向，一个是扔出土制手雷以后逃跑，一个是含着竹管潜水逃走。（这个好像已经是常识了？）

忍者的忍具，不是为了耍酷或者好看，而是经过了多次实战，以性命检验出的最有效率的保命工具。除了以上列举的这些忍具以外，真正的忍者会利用身边一切能够利用的东西变为武器，甚至筷子都可以用作暗器。（这也是凡是有“器用”这个数值的游戏，忍者的器用值都很高的关系吧。）想了解忍具，最好的办法就是去玩玩《天诛》。那个游戏可算是忍具大全，虽然也有“叶隐术”这类实际不存在的忍法。

忍术，不是一种武术技巧或者，而是一种理念。不拘泥于既成的规则和形式，利用一切可以利用的因素来达成目地的理念。所以忍者不会像武士那样死忠于特定的主君，也具备相对来说较为自由的思想。

有个有名的典故，说有个忍者夏日潜入诸侯住宅行刺。硬是用手在土中挖地道，用了十几天的时间终于潜入室内的榻榻米下。就在即将大功告成时，他身上的汗臭引来了苍蝇和蚊子，昆虫的叫声引起了卫士的怀疑，于是卫士抽刀向下刺穿地板，将藏匿在下面的忍者杀死。

这个典故，在日本玩具商增田屋推出的游戏《侍VS忍者》里得到了再现（机种PLAY & TAIME，很旧式的掌机）。玩家操纵屋子的主人侍，用竹枪刺杀藏在榻榻米下的忍者，就跟扎鱼似的。联想到历史上的情形，再看这个游戏，真是令人毛骨悚然。



在忍者的行刺过程中，这类功亏一篑凄惨死去的例子不计其数。而且，死得也无声无息，连名字都不会留下。相比之下，那些在战场上轰轰烈烈战死，留名后世的武将，真的是太幸运了。

忍者的这类凄惨遭遇，在不少游戏里都有表现。玩家反而已经习以为常了吧？

还记得FC游戏《影の传说》的玩家，大概都会对里边的忍者铺天盖地前赴后继视死如归而来的气概留下深刻的印象，不过真实的忍者，其实很苦……

地位低下，死亡率高。即使顺利完成任务，也可能被雇主灭口。平日里每日的生活就是如备战的奥运会运动员般严格锻炼自己，渡过可说是了无生趣的一辈子。



由于忍者都有严格的组织结构，即使想要逃离这种辛苦的生活也很难成功。逃忍的下场一般都很惨。像《DOA》里那样逃了3代还活得很舒坦的逃忍，实际上几乎是没有的（笑）。

完全是出于忍者特殊的工作需要，造就了忍者独特的性格。也因此出现在动漫游戏里的忍者，多数都是终日面无表情、沉默寡言，面罩下面双目如鹰一般锐利的人。（卡卡西那种吊儿郎当，老看色情杂志的忍者，只能说太没有职业道德了。）

这是压抑人的个性所造成的畸形的性格。忍者的工作性质，要求其在执行任务时化作没有感情的机器。也难怪历史上的忍者中罕有官居高位者。因为真正执行任务的忍者，性格必然不适合官场。武士建立战功是靠在战场上夺取的大量首级，而忍者由于很少上战场所以难以有这种机会，即使完成了高难的任务，也不会有功名可言。所以忍者大多对官场不感兴趣，也不听命于朝廷，而只忠实于自己眼前的雇主。服部半藏那样难得出人头地的上忍，已经和一般概念里的忍者有了很大区别。

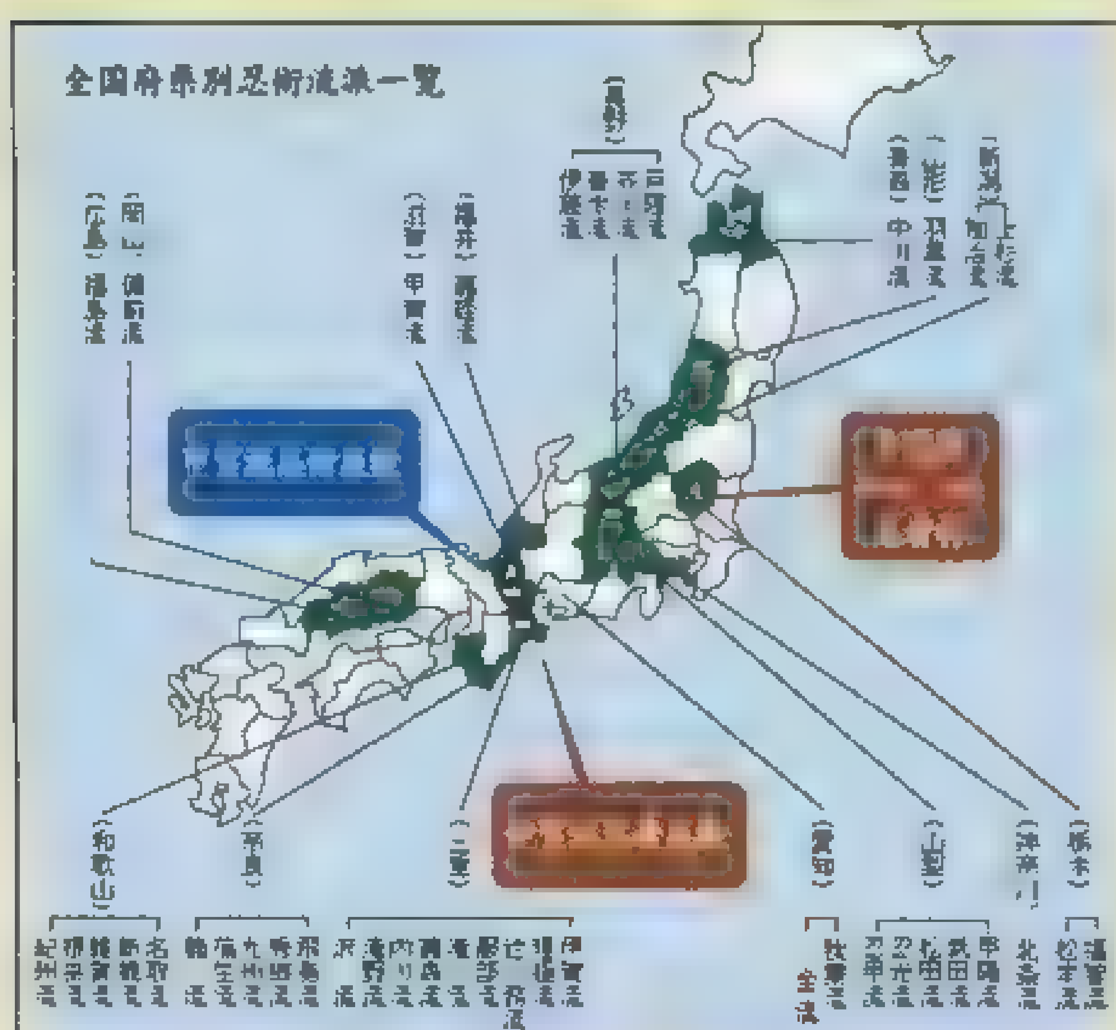
说到这个“官居高位”，就想到了加藤段藏这个悲惨的忍者（大概算战国忍者里最不幸的了）。加藤是最擅长幻术的战国忍者之一，身怀绝技，想凭此混个一官半职做做。于是先去投靠上杉谦信，因为他的忍术过于奇特诡异，被上杉视为潜在的祸害，令家臣杀之被他逃走。再去武田信玄那里仕官，也因为同样的原因，被信玄下令杀掉了。所以作为忍者，能力太差会在任务中送命，能力太强会在主君手中送命，真的是很难做呢。

二、忍术的流派与忍者的历史

人类的战争，从有史以来就没有停息过。战争需要情报人员。日本历史上最大的乱世，弱肉强食的战国时代，造就了忍者的全盛期，发展出了两大忍术流派伊贺、甲贺，留下了半藏、风魔的传奇。这一切的背后，却是不知道多少无名下忍的鲜血与尸骨。

在众多有忍者登场的游戏里，最贴近真实地再现了史上忍者境遇的，大概也只有《信长之野望》、《太阁立志传》这类历史题材SLG了。

派忍者去暗杀敌方将领，十有八九有去无回。派忍者去敌方城池活动，往往不久就传来忍者被捕的消息。身为大名，对此也只能无可奈何，准确的说，早已习以为常了吧。



▲以伊贺、甲贺为代表，据说全盛期日本有四十九个忍术流派。

如果是现代，特工被捕还可能引发外交纠纷，那个时候，一个忍者就这么无声无息地消失了，连念着九字诀，来个酷酷的自爆的机会都没有。

简单概括忍术的成型的话，分为平安时代、镰仓时代、南北朝时代3个大的转折点。

平安时代出现了忍者的雏形山伏（山中的修行者）；镰仓时代中国的军事理论技术传入日本，与山伏的兵法结合；南北朝时代忍术正式被普遍应用于政治目的。经历了这3个时期的变化，最后形成的才是战国时代的忍道。

公认忍道的理念源自孙子兵法，6世纪左右传入日本，当然，只是理念。孙子兵法强调“兵者，凶器。上兵伐谋。”这种注重谋略的指导思想被日本人继承以后就发展出了后来的忍道。所以忍道也是谋略之道。

日本历史上最初使用忍者的记载，是5世纪左右的权臣苏我马子和圣德太子。前者在587年～592年期间用忍者暗杀了包括崇峻天皇在内的政敌，扶植起了推古天皇，一手把揽朝中大权；后者使用忍者收集各地的情报，使用忍者中就有后来伊贺甲贺流派的先祖。

单纯只是谍报工作，还不足以将情报人员发展为忍道。忍道的形成，结合了当时的军事技术和修验道（山伏）的神秘文化。修验道因提倡本地垂迹说（将其他宗教里的神灵解释为佛的一种化身），被朝廷视为邪门外道，遭到迫害。为了对抗朝廷的官兵，山伏们创造出了游击战法，注重情报和扰乱，多次以少胜多成功地击退官兵的进剿。这些山伏所使用的战术流传下来就逐渐演变为忍道的基本。并且因为山伏自身就是虔诚的宗教信徒，以宗教密法鼓舞信众的精神收到很大效果，这些也成为了后来忍者注重精神修炼的基础。

到了中国唐代，空海将密教从唐带回日本传播，山伏也分为两大派系依附于密教真言宗和密教天台宗。得到密教宗教理论指导的山伏，进一步完善了精神的修炼方法。同期也吸收了很多阴阳道的东西，使得山伏的神秘文化愈加发达了。

山伏独特的兵法流派培育出了许多名将，如据说得自天狗真传的源九郎义经。而所谓天狗就是山伏。

甲贺、伊贺派忍者历史

滋贺县甲贺郡境内，有甲贺三山（饭道山·庚申山·岩尾山），都是前述山伏的修行地。其中海拔864米的主峰饭道山，更是密教天台宗三大修行道场之一。此外，甲贺自身地势险要且接近京都，是近江南部的战略、经济要地。密宗的行脚僧遍及全国，自然而然地收集到大量情报，这里也就成为情报交换的集中点。卓越的情报收集能力，加上山伏的兵法、密宗的精神修炼，从平安时到战国时代经过300年的时间，这里发展为了甲贺派忍



▲饭道山实景

者的根据地。

甲贺忍者首次登上历史舞台，是长享元年（1487年）。幕府下令讨伐近江豪族佐佐木六角氏。将军足利义尚率军追赶佐佐木直到甲贺城。得到甲贺忍者军团支援的佐佐木一直在山中坚持游击战，直到1489年足利义尚战死为止，不但没有捉到佐佐木，幕府军反而吃了很大苦头。5年后，10代将军足利义种发动对甲贺的总攻击。佐佐木六角氏在甲贺忍者掩护下撤离甲贺一直逃到了伊势。因敢于对抗朝廷大军并且屡占上风，甲贺忍者的名声传遍了天下。

这一役甲贺共有53家氏族参与对足利军的战争，也被称为甲贺忍53家。

1581年，佐佐木六角氏被织田信长大军所灭。而很大原因，是因为失去了甲贺忍者的支援。

这是因为，忍者并不如武士那样对主君效忠，而是为了保护自己的家园、村庄，为了在乱世中生存下去而战。

甲贺郡内，采用的是在战国显得很希罕的自治管理方式，全体53家受到平等的对待，选出10家作为代表开会决定全郡的事宜（可以说，有点类似希腊的城邦自治）。协助豪族佐佐木是为了换得郡内的安宁，摈弃佐佐木也是。通过实力对比，得出佐佐木氏无法与信长抗衡的结论，再加上德川家康暗地里的活动，以不攻击甲贺为条件，换来了甲贺忍者停止对佐佐木的支援。

甲贺忍者暂时屈服于织田信长强大的武力，但是从来没有真正臣服于信长。而信长也将忍者视为潜在的威胁。

1634年，受将军多次劝诱，甲贺忍者不得不离开居住多年的土地移居江户城。也就是说，神秘的“忍者之里”的历史到这里就结束了。

伊贺郡位于今三重县上野市，与甲贺同样，位于尾张、三河于京都中部战略要地。以弥勒佛本堂为中心，共开设49个山伏修行院。相对于甲贺由53家，伊贺是由称为“上忍三家”的服部、百地、藤林。三家管理。服部氏后侍从德川家康，避免了在天正之乱中遭到毁灭性打击的命运。

伊贺忍流派与甲贺忍流派，不仅地理位置非常接近，两派关系也非常亲密。服部半三随德川家攻打今川家时，甲贺忍者就接受半三的请求派出了200人的援兵参战。

至于后来有名的“神君伊贺越”，虽然常常被归功于服部半藏一人的活跃，其实也是伊贺、甲贺两派忍者携手的结果。（实际上服部半藏本人是在三河出生，也就是说对于伊贺的地形理当并不熟悉，很难想象一个并不出生在伊贺的人能带路穿越伊贺。）

伊贺忍者最活跃的事件，首推“天正伊贺之乱”。1578年，信长的儿子信雄为了建功，率一万织田军攻入伊贺，却被区区数百伊贺忍者大败而回，损失过半。震怒的信长决定借此机会消灭一直以来的眼中钉，于1581年令信雄率领几乎全部织田兵力5万余众再次攻入伊贺。伊贺忍军人数只有九千，实力对比过于悬殊很快全军覆灭。伊贺村人不论男女老少全被杀死，村庄被付之一炬。

织田军在伊贺进行的杀戮使信长成为伊贺忍者最大的死敌，也被很多忍者相关的游戏收录。如早一点的《伊忍道》《忍者武雷传说》《最后的忍道》以及PS2的《鬼武者2》，都是描写伊贺忍者打倒信长为同胞报仇的题材。



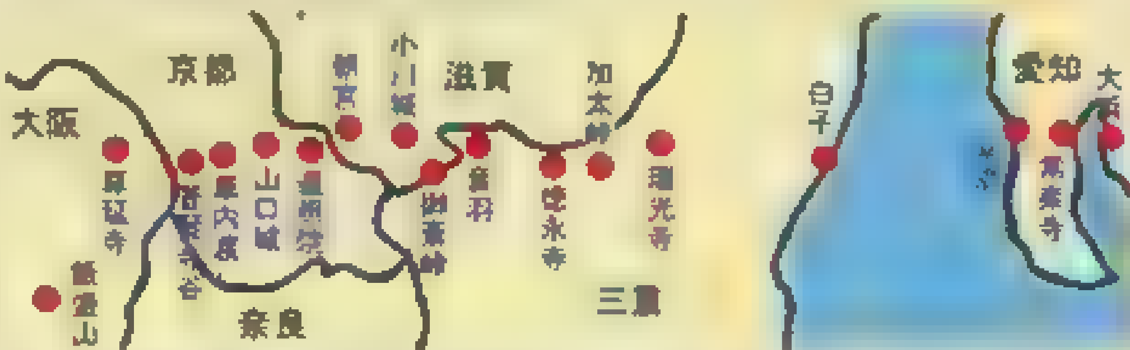
根据司马辽太郎小说改编，耗资10亿日元的电影《梟之城》（1999年），开篇就是伊贺毁灭的惨烈场面，个人感觉历史上的伊贺惨杀大概就是那个样子了，有兴趣的可以找来看看。

受此打击，原本是日本最大忍术流派的伊贺忍从此一蹶不振，本能寺之变后才有机会再次露面。失去了根据地，幸存的忍者或者潜入伊贺山中或者参军侍从别的大名，分散在各地，伊贺忍军从此不复存在。只有跟随德川家康的服部一族得以保全实力。

天正伊贺之乱8个月后信长就死于本能寺，看到有一种比较离谱的说法，说明智光秀之所以会反叛信长，是因为伊贺忍者石川五右卫门的傀儡之术。五右卫门为了给伊贺忍者报仇，每天夜里潜入光秀居所持续对光秀施加催眠术，终于使得光秀突然反戈杀了信长。

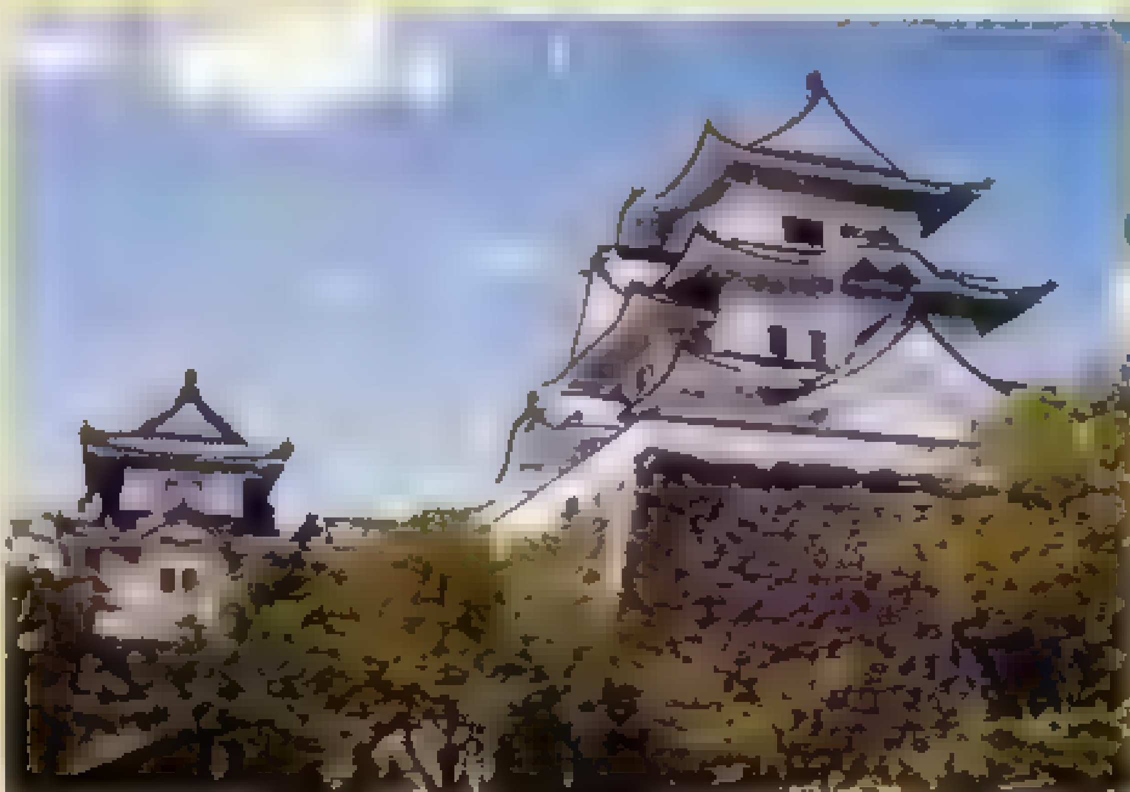
不管这种传说有多少可信程度，起码可以看出，民间是相当同情伊贺忍者，希望他们能够报仇雪恨的。

本能寺之变后，伊贺、甲贺忍者联手护送家康和德川家臣，逃离光秀势力的追杀，从伊贺出发历经20地回到三河，完成了著名的“神君伊贺越”。（神君指家康，不是地名）



家康跨越了人生中最大的难关，伊贺忍者也因此功绩得以出人头地。此后服部半藏作为德川家的隐密头领，率领伊贺人200名负责江户城的保安工作。伊贺忍者移居江户的时间，也因此比甲贺忍者早了50年。

今日江户城还留有“半藏门”，是从江户主干道连接甲州城的惟一通道，今日的半藏门已成为了景色优美的交通、旅游胜地，而且还是英国大使馆所在地。纵览日本史上无数忍者里，服部半藏是惟一能够以这种方式留名后世的，而真实的服部半藏其实更接近武士而不是忍者——也许真正的忍者，本来就只能隐没于黑暗中吧。



忍者的谋略，不仅仅在于实战中灵活的手段，还在于把握大局流向的政治分析能力。观察时势，寻找可以依靠的实力人物，靠山大势已去时则毫不犹豫地抛弃。这是自治性质的忍者村落能够得以在战国乱世生存的根本原因。当时的实力者，如北条、武田、上衫都有忍者集团依附，可算是种政治赌博吧。

在织田、秀吉、家康三人里，伊贺、甲贺忍者选择了最后得天下的德川家康。而家康也是战国群雄里，最为重视忍者能力的大名。

战国忍者们，擅长使用铁炮（火枪）的很多。而铁炮在当时是军事技术的最先端。从技术的先进和应用程度来说，忍者可以说是一直领先于同期的军事力量的。这点上和现代社会的特种兵永远持有最高精尖的装备是一致的。所以如果抛开形式上的东西，忍道追求的的理念可说和现代特种兵部队完全一致。

战国时代结束，天下迎来了百年安泰的江户幕府时期以后，时代不再需要忍者，于是就如同火器发明以后的欧洲骑士一样，忍者也逐渐地退出了历史舞台。

忍者漫画的开篇

战后日本，将忍者作为漫画的主人公刻画，并因此将忍者的知名度大大提高的，不能不提到漫画家白土三平。三平先生本名冈本登，生于1932年，今年已经72岁了。他的画如国画白描一般线条苍劲有力，具古风神韵，和历史剧题材的忍者作品可说是天作之合（白土三平和安彦良和，是我个人认为日本漫画家中，真正从骨子里具备古风的人）。从1957年发表第一部作品《风魔忍风传》开始，到1988年至今的《カムイ传》，一共发表了约150部忍者题材的漫画作品。战后创立日本漫画基本形式的人物是漫画之神手冢治虫，手冢身后虽然也出现了许多优秀漫画家，但都未能走出对他的模仿。直到1957年白土三平的第一部作品登场，大胆地将成人化的思想理念带入漫画作品，在漫画中对性和血腥残酷的场面做如实描写，引起很大的轰动，也因此拓宽了日本漫画的表现领域，成为超越小说、电影，阅读对象从儿童到成人的全民读物。虽说这个过程不是白土一人之功，但绝对是最大推动者之一。



白土三平的漫画里大多将忍者塑造为性格沉稳冷静，追求真正自由的人。例如最具代表性的作品《忍者武芸传》里的影丸，就梦想着在战乱的战国时代建立乌托邦的自治国家。其他主人公也多行侠仗义，与其说是忍者倒不如说更像武侠，可说是今天绝大部分正面形象忍者的原型。也是从他的漫画开始，忍者才逐渐脱离了历史上的真实形象，变为了上天入地无所不能的超人。

历史上和忍者关系密切的名人

前面说过，忍术出现在战场，主要是以注重谍报、扰乱、快速游动的游击战法形式出现。因此有许多名人尽管自身不是忍者但也熟练运用这类战法，和忍者有密切联系。

这一类人有：

安倍晴明（921～1005）：阴阳道的开祖，使用式神的大阴阳师。忍道的形成过程中融入了阴阳道的很多东西，此外，用纸片制成，需要时候化为人形的式神实际上是不存在的。历史上的安倍晴明用以维系自己神秘法力的助手只可能是忍术手段。

役小角（634～699？）：奈良时代的山伏，传说中能使役前鬼后鬼两个鬼的异人，修验道的开祖。历史上的役小角是开创山伏兵法，对抗朝廷的山伏头领。虽说不是忍者，也算忍者的前身。

藤原千方：传说人物。天智天皇在位时期（661～671）后伊贺甲贺所在地的豪族。麾下有具能力的金、水、风、隐形四鬼，和朝廷对抗。而这四鬼，据说就是具备异能的忍者，一说为伊贺地方四郡（伊贺郡、山田郡、阿拜郡、名张郡）的拟人化。

楠木正成（1294～1336）：南北朝时期武将，军神楠公。古忍术楠木流的开祖。从楠木自身的战绩来看也是将游击战术发挥至极限的经典范例。

源九郎义经（1159～1189）：平安朝时期著名武将。义经流忍术开祖。幼年的义经也是从鞍马山的山伏学到

兵法。

杉之坊明算（生殁不详）：纪州根来流忍术的开祖。根来流也就是后来战国时期以铁炮闻名的根来众、杂贺众的前身。

山本勘助：传说人物。武田信玄的军师，提出了第四次川中岛合战著名的“啄木鸟战法”。

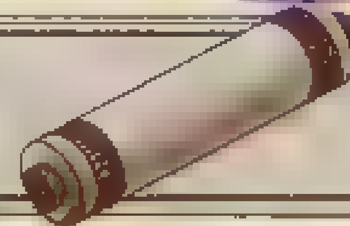
石川五右卫门（1568？～1594）：著名的大盗贼，原本是伊贺的忍者。也许就是因为他而使得忍者的形象和“侠盗”逐渐连在了一起。（下场很惨，被放在锅里煮死）和他一样的还有风魔小太郎，也是在江户时代沦为盗贼被捕处死。

真田幸村（1567～1615）：“日本第一强兵”。真田家一直保有自己的忍术体系（虽然有名的真田十勇士是艺术虚构）。真田本人在进入大阪城以前也在纪州九度山当山伏，进入大阪也是靠着山伏的伪装。



其他还有不少和忍者有关的人物，但大多止于传说阶段不足为凭了。

三、忍者游戏回顾



FC

日本最早的忍者漫画是横山光辉的《伊贺的影丸》。最早有忍者出现的游戏已经不可考证。

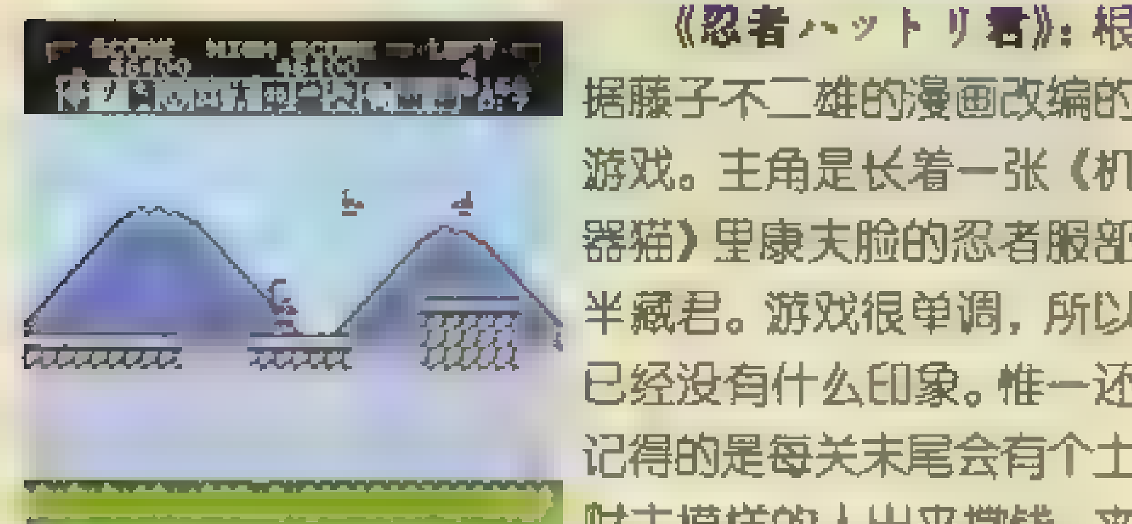
FC上最早以忍者作为主人公的游戏是**《忍者君》**（1984年）。是很可爱的红衣Q版忍者，在可以上下移动的纵向舞台上用手里剑打倒敌人。后来的“忍者茶茶丸”的前身。这个游戏笔者也玩过，看到画面大概不少玩家都会回忆起来吧。



此后FC上陆续推出了不少有忍者登场的游戏，忍者已经不再局限于和风的舞台，而是出现在包括SF、架空奇幻在内的各种幻想舞台。

《影之传说》：街机移植作，游戏史上跳跃力最强的忍者。还记得这游戏的玩家，应该也对里边武侠小说一般的场面留有印象吧。从这个游戏以后，就再也没有这样一纵半天高的游戏了。（续作《不动明王传》无视）



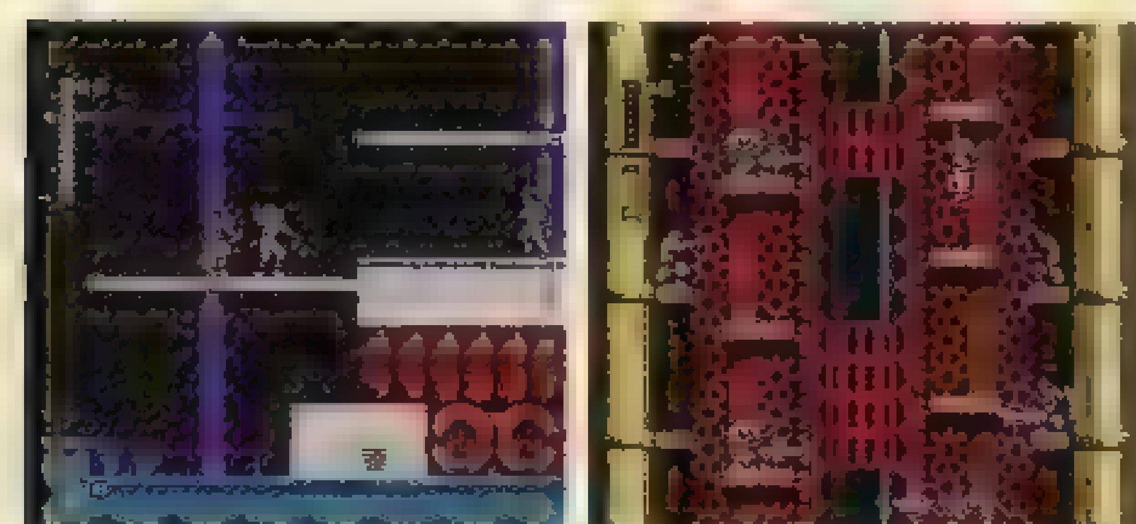


《忍者ハットリ君》：根据藤子不二雄的漫画改编的游戏。主角是长着一张《机器猫》里康夫脸的忍者服部半藏君。游戏很单调，所以已经没有什么印象。惟一还记得的是每关末尾会有个土财主模样的人出来撒钱，夹杂在钱里的还有铁哑铃……

《忍者龙剑传》系列：请各位参看101期杂志上的《忍者龙剑传》漫谈。

《赤影战士》：这个也是FC上的忍者最强作之一。可以选择男女两名忍者（配音也不同哦！配音哦！），虽然性能没有区别……

有两种不同的主力武器：剑、锁镰和飞镖、炸弹等副武器，操作灵活，打击感非常出色。关卡设计上，欠缺了《忍者龙剑传》那样的新意，但手感在《忍龙》之上。



消耗一半的HP可以发出全屏的雷电，这个秘技我几年以后才知道。

《假面忍者花丸》：唔……这个也是忍者？戴着变态假面，使用小鸟攻击的儿童忍者（汗）。开发公司居然是ACT大佬CAPCOM。难怪在手感上做得不错。游戏似乎是讲述蒙面的儿童忍者拯救幼儿园里的小朋友（很有创意），画面风格很像《洛克人》系列，QQ的。最有特色的地方是BOSS战使用卡牌攻击。最后一关的音乐很好听。

《龙牙》：这个可以划归为最不像忍者的忍者游戏。开发公司是现在大红大紫的SAMMY。主人公一点也不像忍者，倒像是《恐龙特急克塞号》里的克塞来着。走路很滑稽（两手紧靠在身体两侧不动，迈着小碎步），操作感、打击感都很生硬，BOSS的行动模式也单调得要命。背景和气氛也是莫名其妙的SF向，没有丝毫忍者的感觉。

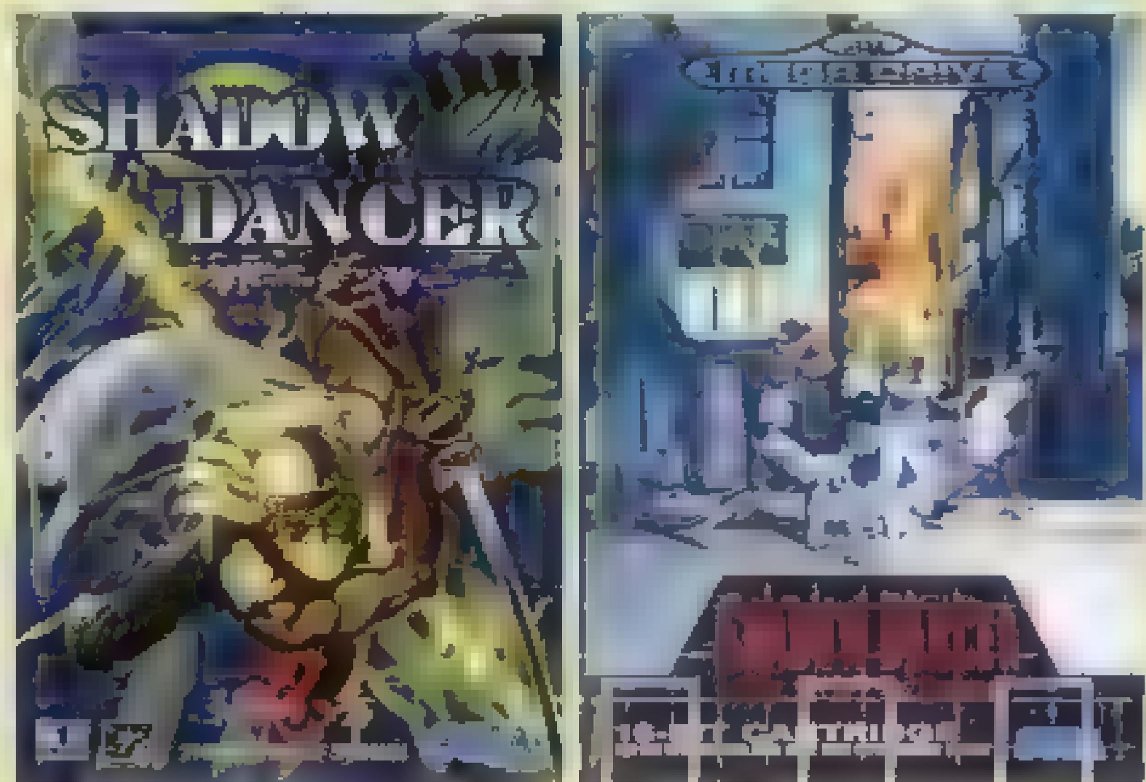
惟一的系统亮点就是变身，可以变成蝎子、老虎、龙等各种生物。

《忍者神龟》：这个……好像已经有些超出忍者游戏的范畴了…不管怎么说，这个也还算是个忍者游戏吧。《忍者神龟》在FC上一共出过4个（《激龟忍者传》+《TURTLES》1、2、3）《激龟》的手感很飘，《TURTLES》的手感就已经很接近街机感觉了。

MD

《THE SUPER SHINOBI》（超级忍）1、2：SEGA的招牌系列之一。为了报族人被灭门之仇、救出自己被掳妻子而战斗的忍者乔武藏（到底是日本人还是欧美人－－）。使用丰富多彩的忍术与使用机枪大炮火箭筒的敌人战斗……（怎么都这样？）最有特色的忍术是自爆，牺牲一条命，如果连续自爆就真的光荣了。

1代的BOSS里居然有蜘蛛人和蝙蝠侠这些正义的美国英雄（美国英雄VS东洋忍者啊），还有怪兽哥斯拉，狂汗（其中细节请参看《游戏人7》上的《《忍》系列漫谈》）。最终BOSS是用头发打人的歌舞伎。放任机关不管的话武藏的妻子会被压死，结局就是一个人看星星。


▲对比一下日版和美版，美版的封面还真是寒碜……好像带狗的疯子用球棒袭击打老婆的男人。

不过说实话，“《忍》系列”的手感太飘了，击中敌人没有力度感，人物跳起来跟在月球上似的。这些问题二代要比一代改善了一些，但终究还是不够班呀。

此外1的音乐非常出色，2的音乐就退步了很多。

《SHADOW DANCER》（影之舞）：同样出自SEGA的忍者游戏。系统和《超级忍》可说完全不一样，没有体力值（被击中就死），只是和敌人身体碰撞不会受伤，主人公带着一只忍犬，可以放出忍犬咬住敌人再趁机攻击。游戏难度比《超级忍》高许多，但手感和打击感也要好上许多，跳跃时也没有了轻飘飘的感觉。可是名气却始终不如“《超级忍》系列”。



可能很多人都不知道，这个游戏其实是《超级忍》的续作（最起码剧情上是）。主人公是《超级忍》的主人公武藏的儿子。不过不看剧情设定的话，游戏本身的确没有表现出半点《超级忍》续作的意思。

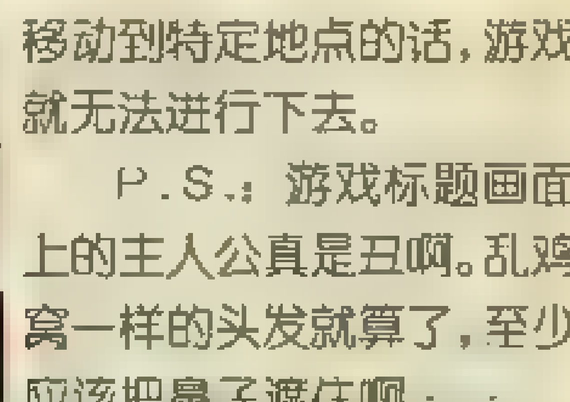




《忍者武雷传说》：以忍者为主人公的战棋游戏。以前文所述信长攻打伊贺忍者村为历史背景，主角武雷是伊贺忍者幸存者的后代，十余年后开始了打倒信长的战斗。系统上，采用枪兵>武士>骑兵>忍者>枪兵的循环相克方式，战斗画面非常有动感。

不过，游戏难度极高，我当初也没有能通关……除了敌我实力差距不大，敌人在数量上占有绝对优势外，每一关都有严格的回合数限制，不在规定的回合数内消灭敌人并且将指定人物移动到特定地点的话，游戏就无法进行下去。



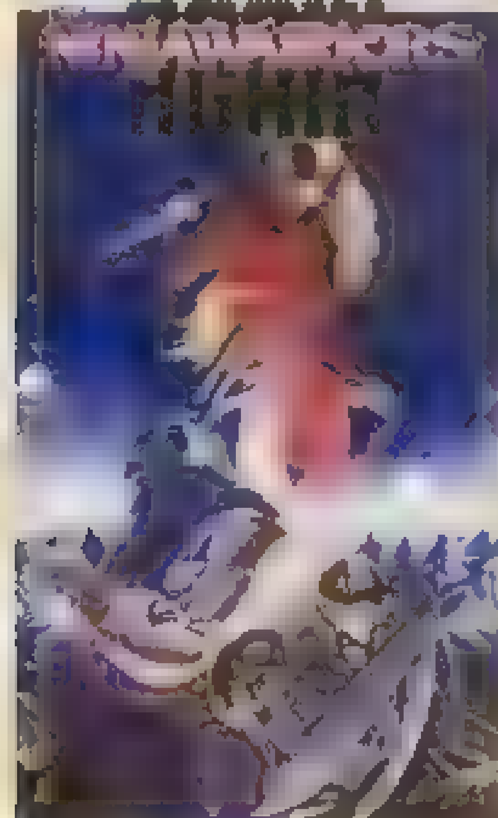


P.S.：游戏标题画面上的主人公真是丑啊。乱鸡窝一样的头发就算了，至少应该把鼻子遮住啊……

SFC

《THE Ninja Warriors again》（忍者战士）：虽然没有多少名气，却是最棒的忍者游戏之一了。画面、音乐完全是街机效果，操作感也很好，力量型、平均型、速度型三个不同角色





的特点区别完全体现。不足之处是舞台过于狭小，没有纵向的活动空间。

作为忍者游戏惯常的SF背景，这次走得更远：主人公是三个机器人忍者，为了暗杀独裁者而造出，任务完成的同时也会自爆销毁证据。战斗非常爽快，对BOSS战时候也很有策略，最终BOSS呆在无法直接攻击的地方，必须使用杂鱼当武器投掷上去才能造成伤害。

最初作品发表在MD-CD上，但是比较平庸。在超任上以12MB容量回归以后，却是大幅度地POWER UP，已经不能单纯看作移植，而是近乎全新的复刻了。

《钢 HAGANE》：2002年由HUDSON出品的超任忍者游戏。虽然同样是充满机械的SF场景，这个游戏里的场景和敌人造型，却是所有2D忍者游戏里最漂亮的！将佛教艺术的美感融入机械造型，令钢铁的材质显出壁画般的美感，整个游戏完全就是美仑美奂的2D画卷。

这一切都归功于游戏的美术设计，后来参与了《七风岛物语》、《鬼武者2》、《钟楼3》的雨宫庆太。说到游戏本身，速度感十足，战斗爽快感也很好，也是因为游戏难度太高造成了没有什么名气。也是一款被埋没的精品。

《ゴエモン》系列（大盗石川五右卫门）：从FC一直延续到PS2，Konami的老牌系列。到底出了多少作我也记不清了。主人公都是那个拿着烟斗，憨头憨脑的愣小子石川五右卫门。画面很清新可爱，不过操作方面一直有些不尽人意，笔者只玩过超任和PS上的作品，操纵巨大机器人对敌BOSS机器人时，2分钟下来就有写头晕脑涨。

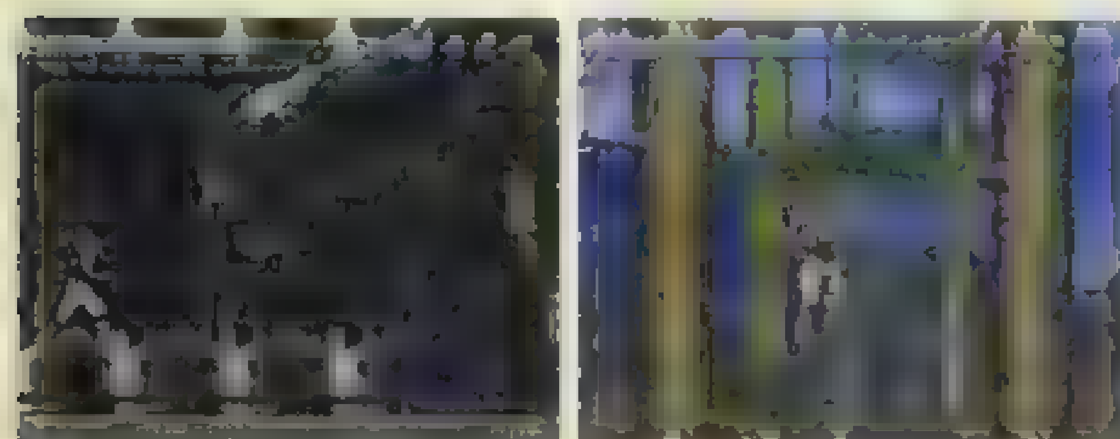
不过这个系列归入忍者游戏多少有些勉强，因为整部系列里一直是将石川五右卫门作为盗贼来描写，忍者的角色交给了配角之一。





《新·忍传》："《超级忍》系列"的正统续作。采用真人拍摄，将忍者游戏弄成了搞笑的特摄片。主人公穿着一身土得要命的行头，跟小偷一样蹩脚的行动，和一帮民工似的敌人打斗。被捉走的女主角丑得令人提不起拯救的劲头，BOSS也是个穿着羞煞人的怪异服装，动不动就狂笑的精神病。总之联想一下最烂的国产武侠片里的情景就八九不离十了……

这个游戏，只能当作"《忍》系列"里的黑历史看待。





《天诛》：从PS一直延续到PS2上，目前做得最真实的忍者游戏。不知道算不算第一个3D化的忍者游戏?



本作一反以往的忍者游戏正面作战大开杀戒的做法，强调秘密潜入和背后偷袭，加上众多空前丰富的忍具，真实再现了历史上的忍者风貌。优秀的创意同时得到了过硬的系统支持，使得这个系列成为了能够得以延续下来的经典，而没有和众多前辈忍者游戏一样泯灭于时间中。

个人只玩过《天诛》的二代和三代，对于一代完全不了解。不过似乎一直以来视角都是个不大不小的问题。此外敌人的AI也还有待提高啊，在个巴掌大的地方绕圈子都可以迷惑敌人。

最新的作品《天诛·红》（尚未发售）里又增加了魅力的女性角色，看来在《DOA》的带领下，忍者游戏也全体意识到了女忍者对销量的推动作用了啊……





《SHINOBI》&《KUNOICHI》："《忍》系列"3D化以后的最新作，不过在剧情上除了出自同一个流派以外，和旧作已经完全没有联系了（按照《影之舞》里的设定，乔武藏也应该早就死了才对）。拖着超长的红围巾的主人公秀真、绯花，以带出残像的高速度华丽地战斗。速度感十足，系统简练利落，没有多余的废招，属于3D游戏里很久没有过的高难度ACT。活用单纯但是精炼的系统击败敌人后能体会到很高的成就感，也难怪会有那么多FANS乐此不疲地反复挑战。

不过就个人感觉来看，两作都还是存在很大的视角问题，偏偏这又是个随时都可能摔死的3D游戏（因为视角不便，3D游戏里一般不会设置掉落悬崖的系统）。这一点在很大程度上增加了玩家的不便，造成游戏难度提升。对BOSS战斗时杀阵的形成（特别是《SHINOBI》里）还是有一定运气的成分在内，杂兵或者BOSS一个不配合都可能造成杀阵的失败。此外，有攀爬墙壁的能力，却只能横向移动，不能纵向移动，螃蟹忍者么……

主人公大概算历代忍者里最奇怪的家伙——掉进熔岩里也不会死，只会受点小伤，还可以踩着熔岩走路，但掉进水里就立马咽气了！





《NINJA GAIDEN》（忍者外传）：依然请参看101期上的《忍者龙剑传》漫谈……

《RED NINJA》（红忍）：

Xbox上即将发售的新作。现在的忍者游戏果然是女忍当道啊……



目前从游戏影像上还看不出太多东西，除了主人公特色的武器——钢丝以外，其他部分似乎都很像《天诛》。也许只有发售以后才能确认游戏的品质了。不过，做人设的美工画技真是棒啊……



忍者游戏的美版在语言上始终会很奇怪，《天诛》美版里的日本武士就像乎乎地一个劲叫"NINJA！NINJA！"这次的《红忍》，女主角用美色引诱守卫的士兵，一身古代日本足轻打扮的卫兵居然欢呼一声"哈里路亚！"

以上是笔者的游戏生涯中接触过的忍者游戏。尚且遗漏了不少好作品，在这里只能说抱歉了。

综合玩过的众多忍者游戏来看，可以归纳出游戏里的忍者的特征是：物理战斗力、魔法战斗力兼备的万能战士，飞檐走壁是基本能力，但是不会隐身法节（因为那样玩家不便操作），几乎都是旱鸭子，掉进水里就是死路一条。最大的死因是摔死而不是战死。感情丰富，侠义心肠，男性忍者大多有一个便于敌人捉走的美女恋人。女性忍者清一色都是大美女而且性感迷人。

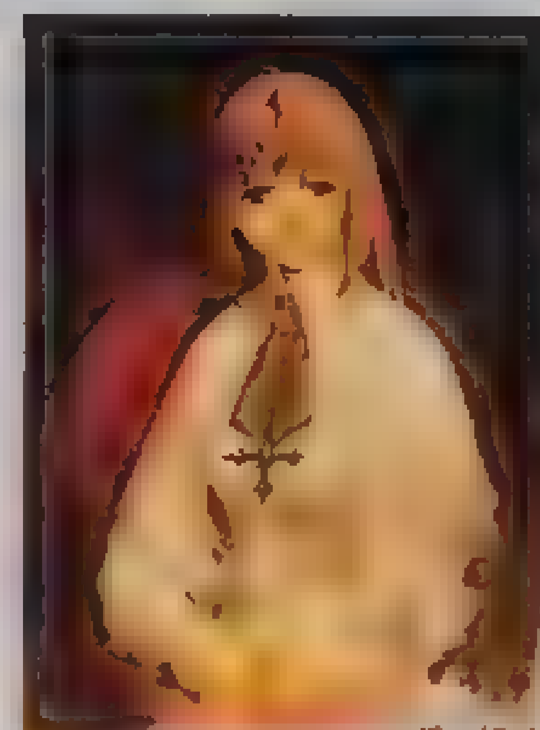
把这个结论和前文里历史上的忍者对照一下，看看有几分符合吧……

后记

"忍者"一词所包涵的内容，远不只是身穿黑服在夜晚行动那么简单。忍者的历史几乎就是日本历史的另一面。也难怪忍者会成为日本古代文化的代表，和作为欧洲中世纪代表的骑士一起并列双璧。只要还有动漫和游戏存在，已经退出历史舞台几百年的忍者就会依然活跃在方方面面。正如历史上的骑士跟游戏里的骑士其实是两码事一样，历史上的忍者，跟游戏里的忍者也可说是差了十万八千里。仅以此拙文回顾一下忍者的过去，算是对日本独特的忍者文化的小小纪念吧。



异度传说的故事
The Story of Xenosaga



文 小孔 编 泰坦

STARTING

西元20XX年，在人类文明的发源地，肯尼亚的图尔卡纳湖畔（这里是著名的东非大裂谷的一段，又名“卢多夫湖”或者“碧玉湖”），增田（MASUDA）博士和他的挖掘队伍发现了一个神秘的圆型石板（圆桌）。当增田将手中的另一块长型石板放到圆型石板的中央，一瞬间天变地变，剧烈的震荡中，湖水中央升起了一个神秘的金色纪念碑一样的发光物体，一束耀眼的光从它的头顶直射天空……

很显然的，这个金色的纪念碑并不是自然界的东西，而是某种“智慧生物”的作品。它是什么？从哪儿来？谁制造了它？为了搞清这一系列的疑问，人类对它进行了一系列的研究，首先确定的是，它是从距今39亿年前的地层中升起的，而更令人诧异的是，人们发现它在我们这个宇宙中竟然已经存在了150亿年甚至更久！难道说，它不是我们人类该有的东西，而是……创世之神的造物？

以此时人类的科技水平尚不能分析这个“物体”，只能从它周围异常的磁力空间来判断，暂时称它为“磁力异常物质”（Magnetic Abnormal Matter，简称MAM）。而对这个“物体”的研究，也因为国际协调和预算的问题而被迫冻结。不过在那些研究者中间，它却还有另外一个名字——Zohar。

XENOSAGA TIPS

何谓Zohar？它是希伯莱语，意为“光辉”。The Zohar，光辉之书，是犹太教卡巴拉密教文献，以古老的阿拉米语写就，13世纪开始流传于世。其中记载有对“至高神”的解释。熟悉XENO世界的朋友应该知道，这至高神，便是“波动存在”，“他”不以肉体的形式存在于我们的宇宙中，而是属于高次元的世界。“他”和现实世界的联系通路便是“Zohar”。翻翻手上的文献，光辉之书上说——至高神通过十层神圣真实（灵球）的神秘发散，和人类进行某种联系，这十层神圣真实分别是：神的王冠、智慧、知性，爱、力量、美、忍耐、庄严和根基，以及最后的神之王国。这通路又被称为“Sephirot（锡菲罗特）”，它的图像在近年的日本A.C.G.作品中多次出现，如E.V.A.的片头动画……

39亿年前，Zohar来到了地球。在远古的洪荒中，它“促进”了生命的诞生和进化。这是类似于“宇宙胚胎学说”和陨石起源学说的生命起源理论。Zohar可以说是一种宇宙生命的种子或催化器。可惜的是（或者说庆幸的是），在它重见天日之后，人类并未能将它充分利用……

到了西元2510年，人类发动了全世界规模的宇宙移民计划，并设立了移民管理组织“枢机院”，同时改年号为T.C.(Transcend Christ，超元)。

经过了15年的准备，T.C.0016年，人类终于依依不舍地告别了古老的故乡，向宇宙的深渊进发。这以后，地球被称为“禁忌之地”，Lost Jerusalem（失落的耶路撒冷），成为不可侵犯的宇宙地带。理由是“某种原因”。（Zohar“应该”是留在地球了）我们只知道地球周围数十光年范围内，都是不可见的宙域，连光线都无法从里面逃出……

T.C.0294年，在经历了250年的宇宙流浪生涯之后，移民船队发现在M24射手座散开星团有适合人类居住的行星，人们在这里着陆，以此地为人类新的“应许之地”，并命名为“Neo Jerusalem（新耶路撒冷）”。次年，星团联邦建立，新耶路撒冷随即成为星团联邦最初的主星。移民管理组织“枢机院”统合为管理联邦的中心机构。人类开始以新耶路撒冷为中心，向更深远的宇宙挺进……

约4000年后——

宇宙中已经建立了许多个星际国家，相互连接成一个大的银河联邦，枢机院作为其中枢机构，其主要的使命已经不再停留在处理那些边境上的小摩擦、民族纠纷或者是宇宙海盗之流，而是着眼于更大规模的“星间战争”。就在这个宇宙文明高度发达的时代，T.C.4743年，考古学者“拉”（这个名字见于埃及的创世神），在一个被人们称为“巡礼船团”——流浪于宇宙空间的古代宗教信仰者的船队——的文物运输船货舱中，又重新发现了来自失落的耶路撒冷的遗物——“MAM（那个磁力异常物质）”。中断了4000年的研究活动，又再度展开！

T.C.4750年，在MAM的研究过程中，产生了对后世有重大影响的“事象变移理论”。这个理论的内容以现今人类的科技水平是几乎无法理解的，只能简单解释如下：

我们所在的宇宙可以解释为在时间垂直纵轴上一个个平行的事象平面。Zohar可以将能动主体——也就是人类的愿望，以操纵时间轴倾斜的方式增大该“未来事象”的可能性，从而获得几近无限的能源。当Zohar选择了确率为零的事象时，无论怎样倾斜都不可能增大其可能性，直到时间轴与事象平面平行，也就是说时间轴永远不可能到达下一个平行的事象平面。在这样的情况下，能动主体依然通过Zohar起作用，而可能性事象确率又确实为零，则将会在我们的宇宙所呈现不了的情况下，创造出新的宇宙来，这就是俗称的宇宙大爆炸的起源！（唔，看懂了吗？）如果看三遍也看不懂的话，就只要记住：Zohar可以提供足以毁灭星球以及创造宇宙的超巨大能量就可以了！（汗……）

T.C.4751年，为了将以上的事象变移理论投入实践，人们发动了“Project Zohar”，以MAM为中心，给它添加以人造的辅助装置……使它能够为人类所利用　　此时为人类第七个千禧年的初期。

T.C.4752年，宇宙战争激烈化。旧米尔琪亚纷争。

T.C.4765年，发生原因不明的事故，进行“Project Zohar”计划的行星毁灭了。MAM在宇宙空间中漂流。

T.C.4766年，在Zohar中，成功植入了控制系统“卡德摩尼”（kadamony，希伯莱文意为原初），但是，能够进入MAM内部的卡德摩尼中枢主端子“斐尔索娜”（Persona，拉丁文意为人格）出自何方，以及这次的开发记录等等都和MAM一样不得而知……

同时，为了结束恒星间宙域纷争而一直开发的恒星间战略统合兵器“迪乌斯”（Deus，拉丁文，意为机械神）制作完成。Zohar后来成为它的主动力炉。

T.C.4767年，联邦海军师团第117舰队Woglinde号（名字典出于看守“莱因的黄金”的三位仙女中的年长者，意思是“大波浪”）奉命回收在宇宙空间中漂流的MAM。XENOSAGA EPISODE 1的故事由此开始。



EPISODE 1

4000多年了，从人类离开地球开始，便一直遭受着一种名叫GNOSIS的神秘生物的困扰。起初，那只是偶发事件。但是在15年前的行星阿里阿德涅神秘消失事件之后，GNOSIS开始大举进犯人类的领地。

XENOSAGA TIPS

Gnosis，希腊文，意思是灵知，所谓的“古代宗教信仰者”应该是指灵知派，音译为诺斯替派，是西元初期的一个基督教激进神学的分支。其代表人物之一就是我们很熟悉的瓦伦丁（2月14日相关）。灵知派的著作中，不少篇章构思之精巧、识见之高超、希腊文之典雅，都不亚于新约书卷，但是由于其精英分子过于保守他们所掌握的“灵知（对于神和人的认知）”、不肯外传，而最后被现在的正统基督教神学所取代。那么，灵知到底是怎么个认知的呢？简单来说，他们也是承认有至高神（也就是波动存在）的，但以人类的局限无法形容和描述“他”。宇宙的最初只有“无”，但“无”意欲为人所知，从而产生内在循环，而引发了一系列类似古代异教神话所描述的“流出现象”，这流出的第一“波”，便是我们所知和所祈祷的“神”。然而即使是“神”，也不能够直接为我们所知，因此便从“神”继续新的流出过程，产生成对的“神圣属性”（类似太极分两仪、两仪分四象……），每对属性分男性面和女性面，都带有神的某种特质，当然愈到后来离神愈远，神性愈衰……当30个这样的流出过程（即劫）产生后，光明的原神世界（Pleroma）即告完成。（Pleroma这个词在这次的《XENOSAGA》故事中是一个小行星群的名字，即研究Deus的U-TIC机关的所在地，囚禁可爱的MOMO的地方，由巨大的岩石构成的城堡。）

灵知派以相当多的笔墨描述了一个在流出过程中的灾难——一个最初的堕落。在流出的最终一层——智慧（Sophia），乃是神的恩典的堕落，因为她想要追求那不可接触原神的禁忌知识。由于她过度自负的假设，她便从神圣世界中堕落了下来，而她的悲哀和痛苦便形成了“物质世界”。在放逐和迷失中，智慧在宇宙中流浪，企盼着追回她神圣的源头……（对“灵知”来说，Sophia即是Lucifer吗？）已完成的物质世界是对神圣世界拙劣和倒错的模仿，人类生活在这个世界中，神和人之间藉由九级天使担当中介，在这里称为座天使、主天使、权天使、力天使等，他们被认为是古代异教的神祇们。

Gnosis对后世的影响也相当大，无论是后来的犹太神秘主义者、伊斯兰先知、还是基督教神父（他们发现用希腊理性主义的哲学推测神的存在纯粹是徒劳的，而转回到神秘主义来），都不同程度地有所领会灵知派的精神。甚至还有摩尼教（《倚天屠龙记》之明教）的创世传说，更是在照搬灵知派的。至于后来的叔本华、尼采、黑格尔也都有灵知主义的影子。

但是，人类文明进展到今天，我们所居住的现代性世界根本是反灵知主义的。“伟大的唯物主义”才是正道。笃信科学可以战胜一切的人类、宇宙时代的人类，理所当然的会认为“灵知”的Gnosis会是最危险的敌人。那么，世界的真相究竟是怎样的呢？

巨大的护航舰Woglinde在太空中航行。他们刚刚奉命回收了一个漂浮在太空中的神秘物体，它似乎不是人类能够直接接触的，凡是接近它的生物，都会神秘地在光团中消失，就好似到了其他的空间。这个神秘的金色石碑一样的东西，被称为ZOHAR。

而与此同时，护航舰中Woglinde还进行着另外一项试验，从某种意义上讲，这试验的对象足以影响人类日后的命运。

EP1故事的主人公卯月紫苑就担任着进行这项试验的重任。她隶属于VECTOR第一开发局，负责开发对抗Gnosis的人型战斗兵器　　简称KOS MOS。

XENOSAGA TIPS

在这里有必要提一下VECTOR的开发局配置。众所周知，《XENOSAGA》的前身《XENOGEARS》是当年高桥哲哉的诺亚开发小组在Square公司开发的。高桥等人从Square出走的时候对当年开发小组的境遇颇有微词，而据说在EP1的《XENOSAGA》中就以VECTOR这个宇宙最大的垄断财团，来影射Square的公司内部的人事结构。首先从名字上来说，Square的英文意思是平方，而VECTOR的意思则是向量，Square内部以开发小组为单位，VECTOR内部则是有核心的三个开发局、分别负责人工智能AI和软件开发；A.G.W.S和武器制造开发；人造人Realian的制造、教育、贩卖等等。这其中，最受世人瞩目的无疑是第一开发局，人人都以能跻身第一开发局而自傲。而想当年，Square的第一开发小组又是如何的荣光？坂口凭借着“《FF》系列”在公司中获得了最大可能的资金、人员、宣传等等方面的支持，而相比之下，排老三的高桥所在的小组就很郁闷了。明明是同期开始开发的《XENOGEARS》和《FF VII》，到最后不得不和《FF VIII》同时推出……而《XENOGEARS》后期由于经费缩水而造成的影响，我们应该都看得到。在《XENOSAGA》的EP1中，我们可以看到一些对VECTOR不满的零星的台词，当然，不仔细深究是看不出的。

KOS-MOS的外形给人以异常的冷感，蓝色的长发，冰冷的人造肤色……无时无刻不在告诉大家“我仅仅是个兵器”。也许很多喜欢御姐型角色的玩家会对这种调调特别的感冒吧？Namco一直想将KOS-MOS包装成他们的新世代的新偶像，就像凌波丽那样……但可惜的是，自从EP1的限定版的那个人偶出现，包括笔者在内的众多Fans就已经对Namco制作KOS MOS周边商品的功力丧失了信心，虽说依然是MADE IN CHINA，不过，如果连模子都走了形，那这样的限定版又有什么可收藏的呢……同样的，《维纳斯与布雷斯》里面的三个MADE IN CHINA的主人公手办也是地摊货的质量。这到底是应该累加在Namco身上的怨念呢，还是应该把这笔账算在国内的某些无良商人头上……

KOS-MOS体内所蕴藏的秘密着实太多。再加上高桥大神打算至少再用《XENOSAGA》的故事再骗那么几次Fans口袋里的钞票，而故意不把所有问题的答案告知我们（注意，是告知，而不是暗示），因此现在能够提供给大家的也就只有有限的资料和包括笔者在内的国内外fans们的猜测而已。

XENOSAGA TIPS

在EP1的这个序幕的试验里，出现了很多100万年后（或者说是5年前《XENOGEARS》里面）的词，譬如NATARAJA SYSTEM和它的YOU SHALL BE AS GOD的激活口令。“YOU SHALL BE AS GOD”这句话只要看过《XENOGEARS》片头的都知道，在DEUS爆走之后，飞船控制系统系统被侵入后，满屏出现的红色字条就是这行字。而NATARAJA SYSTEM在EP1中作为KOS-MOS和外界的交互系统而存在，到了《XENOGEARS》里面则是100万年前坠落的Eldridge号飞船上的一个附加在DEUS和飞船中央控制室之间的一个连接系统。几乎没有人怀疑KOS-MOS和DEUS之间的必然性联系，因为KOS-MOS的样貌实在长的太像XENOGEARS中的太母米安了（嵌入DEUS内部的控制元件之一），同样是蓝色的长发，同样是作为兵器的存在，同样是异常冷静的判断力……如果KOS-MOS日后将被嵌入U-DO中，成为操作系统的一环，那简直一点都不令人意外。军方制作KOS-MOS的原意也应该是这样的。但是，在她的设计师紫苑看来，KOS-MOS应该更像一个人而不是兵器，她尝试着将人类的感情灌输给KOS-MOS。作为人工智能AI，也许能否理解感情这件事，比起去构建宇宙千万光年外的恒星大爆炸的能量释放公式还要困难许多倍。但除了太母米安之外，我们七世夫妻故事中的对存在——栗色头发的艾莉，又在哪里呢？

这个试验在游戏里只是作为训练关出现，是在KOS MOS脑中的虚拟空间里进行的战斗。其中的G型敌人，便是模拟了那种神秘的GNOSIS，他们只对声音有反应。

KOS MOS对付后面的小BOSS的招数是希尔伯特效应。它是一种能够将虚数领域的GNOSIS加以实体化的手段。（希尔伯特的语源指的是物理学上的一个空间，使用数论模拟的虚数空间）。《XENOSAGA》故事里，小型的希尔伯特效应可以随时随地的展开，只要使用者的希尔伯特容量够。

试验由于希尔伯特效应的对象体GNOSIS发生异变而进入了紧急状态。KOS-MOS的脑内回路开始自我增生，幻想空间中，GNOSIS的身体发光，光亮中出现了一个栗色头发的小女孩Nephilim，她双唇轻启，似乎对紫苑说了些什么。就在幻想空间即将崩溃的时刻，紫苑的助手阿伦强行把紫苑拉出了幻想空间。

XENOSAGA TIPS

这个阿伦在EP1的故事中，一直是作为无用的搞笑角色存在的，也许只有和他有同样暗恋经历的人，才会对他的遭遇产生心涩的感觉。自从两年前的KOS-MOS原型机暴走事件之后，在事故里失去了男友凯文的紫苑，便一直在人前强作欢颜，而阿伦见到过流泪时候的紫苑，也许就在那个时候，“不要让她在如此悲伤流泪”的愿望，便留在阿伦的心底。高桥在EP1中，借助天使男chaos的口，交待了阿伦日后的故事：

Allen：不管发生什么，她都从不和别人倾诉她的痛苦……就是这种时候，我才意识到自己只不过是她的一个下属而已。我……希望能够拭去她的眼泪……总有一天……希望如此……

chaos：你会的……Allen君。

只希望，当这个时刻来临时，高桥大神不要安排得过于残酷了吧。

试验刚刚结束，Woglinde舰就遭遇了一群GNOSIS的袭击。人类的普通兵器对虚数领域的他们根本无效。而人类的身体接触到他们，就变成白色的粉末“盐”，紫苑也被他们抓住，但似乎有什么未知的力量在保护她，让她并没有立刻变成盐柱，而KOS MOS也及时赶到，救了她一命。

船上乱作一团，只有巴吉尔中尉和他的人造人部队还在抵抗。但巴吉尔

所用的方法却是，启动人造人的自毁功能，让他们和GNOSIS同归于尽。紫苑虽然大声地抗议，却无计可施……但接下来事情谁也没预料到，KOS-MOS为了救紫苑，居然开枪射杀了挡在射程中的巴吉尔中尉！中尉倒下的瞬间，在幻影中看到了教堂中的修女——人造人菲布洛尼亚。

XENOSAGA TIPS

菲布洛尼亚出现的场景要么是鲜花草地教堂，要么是灭世的废墟，15年前惨剧发生的病房，而她的身体四分五裂的样子，也是紫苑在15年前亲眼见到的。那些行凶的变异体，不好说是不是当时的GNOSIS还是别的什么。15年前的菲布洛尼亚可能是紫苑的好友，或者是照顾紫苑母亲的人造人护士之类的角色，其实我觉得她的角色更像是《五星物语》中的巴士FATIMA第一号，QUEEN。她们连那句最著名的台词都一样，一个是"为了fatima的未来"，一个是"为了人造人（realian）的未来"。

realian是比神经机械科技（保护MOMO的大叔ZIGGY所用的技术）更加先进的人造人技术，从某种意义上说，她们将来也许是比人类还要更先进的生命体。阿鲁贝特在面对MOMO的时候不是也说："人类的发展史，对自己的软弱无力感到恐惧，就用无谓的尝试建造这个世界，企图逃避必死命运的深渊。文化……文明……无力的旅程创造了所有的迷茫，包括那些完全无用的垃圾的作品，就像没有生育能力的女人。但是在所有的这些当中，你作为一个没有束缚的灵魂，挣脱了血肉之躯的枷锁而继续生存。完全纯粹的意识……永恒的螺旋体，没有被杂质污染……火焰，气息，以及精神的融合物……我们该如何称呼你……除了天使之外？"

而巴吉尔和菲布洛尼亚的关系似乎是情侣，巴吉尔的复活似乎也与菲布洛尼亚有关。在VECTOR总帅威尔海姆的座前，犹如光明左右使般的红衣人和蓝衣人中，几乎已经肯定的是，蓝衣人是巴吉尔，红衣人是紫苑死去的男友凯文。至于他们为什么会死而复生，这一点我想对于一个从4000年前银河联邦政府创立便活到今天的VECTOR总帅来讲，并不是一件什么困难的事情。也许EP2故事中，我们能得到进一步的答案。

紫苑一行人乘坐逃生舱离开了Woglinde。事后回想，这次袭击充满了疑团。Woglinde似乎是专门为了送死而来的，船上连最起码的探测GNOSIS行踪的百式观测器都没有配备好，就匆忙出发了，基本的武器也不完全。明明ZOHAR模拟体（EMU）如此重要，却好像要白白送给GNOSIS似的。而日后VECTOR的母舰曙光号出场时，那横扫一切GNOSIS的主炮已经向世人展现了足够的武力，VECTOR明明有可以抵御GNOSIS的武器却不给Woglinde，是故意让KOS-MOS能够有施展的机会？还是别的理由？现在的我们也只能做猜测了……

一艘"偶然"经过事故场地的运输船艾尔沙号营救了紫苑他们。船上有全宇宙欠债最多的马修斯船长，全宇宙最高超技术的飞船驾驶员托尼，全宇宙最高超机械师哈马（这名字……《XENOGEARS》里面的悲剧角色），还有仅一指接触就能送GNOSIS升天的全宇宙最神秘的天使男chaos。而这艘飞船里面所运送的神秘货物，目前无法猜测得知。但其重要性似乎与Woglinde上的ZOHAR模拟体（EMU）Marienkind不相上下，甚至有过之而无不及。所以可以肯定的是，这艘船毫无疑问的，就是故意被安排过来的……紫苑他们的行程从头到尾，都是一场事先决定好的阴谋！

而另外一边，营救MOMO的ZIGGY则来到了小行星Pleroma——宇宙中最邪恶的U-TIC机关的所在地。U-TIC机关其前身是科学狂人粤西姆博士的脑神经物理研究所，和15年前的惨剧直接相关。粤西姆博士所留下来的不仅仅是这个恐怖的机构，他按照自己死去的爱女sakura的样子，制作了百式观测原型机的realian，MOMO，并且将自己的所有研究资料（Y资料），都埋藏在MOMO体内，等待着MOMO有朝一日能够遇上她命中注定的人……粤西姆博士的遗孀现在则是接触小委员会的成员，MOMO喜欢叫她妈妈，但妈妈却总是故意地疏远MOMO，似乎在避免着什么的发生……

U-TIC机关的现任司令马贾纳斯，是当年粤西姆博士的助手，据说是个天才少年，现在则是野心极大的指挥官，但他的愿望，却是给世间所有的人类以解脱。

马贾纳斯：很久以前，人类并没有舍弃他的故乡……要用那意志的灯光去消灭那些愚钝的皮囊。怎么样，Cherenkov？让我们将这大地和星辰上全部人意志的灯火点燃……为了我们……和我们的神……

马贾纳斯脸上的刀疤，似乎和紫苑的哥哥有关，他们宿命的对决场景，从EP1的预告片一直延迟到EP2，而偷偷出现在小行星Pleroma的红发人（URTV667）阿鲁贝特，更是一切阴谋的始作俑者。闪耀在他身上的意志的光芒，连威尔海姆都为之赞叹。但，15年前被U-DO污染的他，自称已经得到了全新的力量，领悟了这宇宙真正的真谛，不再拘束于人类肉体的存在，而找到了属于自己的生存方式。

当年URTV的666和667，则在那次事故后，一直在暗中经营着库凯基金会组织，名义上是为了保护和救助当年事故的受害者和所有生命循环法的受害者，但实际上，却利用了种种特权，在继续进行着关于ZOHAR的研究。飞船艾尔沙号，名义上也是库凯基金会的财产。他们现在已经搜集齐了Zohar的12个模拟体，这一切，都是为了阻止当年那场悲剧的再次发生。

U-TIC机关和阿鲁贝特很快制定了新的阴谋，他们将Woglinde号的遇难录像和库凯基金会击坠UTIC追兵的录像进行了合成。在星团联邦政府议会上让自己的内线亮出，迫使议会作出了"库凯基金会掠夺星团财产构成反叛罪"的决定议案，星团联合舰队将库凯基金会的星间站包围，勒令所有人投降。在这种时候，只有KOS-MOS头脑中的3A级记录能够证明库凯基金会的清白，紫苑等人必须进入KOS-MOS的脑中，发动"YOU SHALL BE AS GOD"的口令，取得资料。没有了NATARAJA system，想进入中心地带就必须经过很长的一段假想空间。而这个假想空间，会根据进入者的脑波变化，汲取其中意志力最强的人的潜意识，让他们面对记忆中最难忘的时刻……

而这里反映出的两个世界，分别是紫苑和Jr.的世界，都是15年前那场事故的前夕……

紫苑看到的，是菲布洛尼亚血肉横飞的病房；Jr.看到的，是URTV连接试验场，被污染的阿尔贝特（667）将该南（669）打得奄奄一息，而自己的手心，刻着666的字样。

将各自心中的梦魇打破，紫苑终于启动了KOS-MOS的中心连接，得到了资料。证明了清白的库凯基金会却发现，阿尔贝特已经有了更新一步的破坏计划，先抢走了MOMO，躲进了"Nephilim的歌声"之中，他要得到MOMO体内的Y资料。这个"Nephilim的歌声"是当年紫苑在病房中看到的地下设施，当时惟一露出地面的就只有三角形的底面。紫苑虽然救出了MOMO，但却让阿尔贝特跑掉了，来帮助阿尔贝特的，却是威尔海姆手下的蓝衣人，早已死去的巴吉尔中尉，当然他现在的名字已经变成了Doppelwogel。

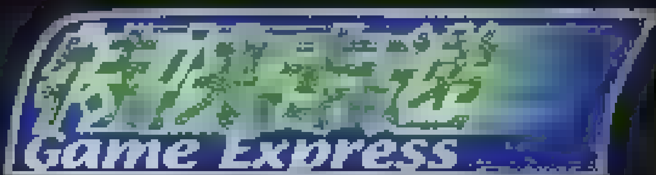
好不容易摧毁了Nephilim的歌声，但阿尔贝特却将黑洞中的粤西姆博士的空间试验站——天之车梅尔卡巴，拖了出来，吸收了宇宙空间中的GNOSIS的力量，并且将主炮的炮口对准了紫苑的家乡——第二米尔琪亚行星。

紫苑等人乘坐艾尔沙号进入天之车，这里是MOMO出生的地方，当年很多的研究资料遗留在这里，粤西姆博士似乎并没有打算将MOMO简单地设计成一个机器人，他希望MOMO能够在关键的时刻，拯救人类的未来……摧毁了天之车的动力炉，阿尔贝特却已经偷偷修改了天之车的轨道，让它向着第二米尔琪亚表面坠落。值此危急时刻，只有KOS-MOS能够将天之车分解成碎块，才能保证所有人的安全。

艾尔沙号脱离天之车太晚，即将坠入行星表面大气层中，一旦表面保护层被燃烧殆尽，里面的人无一能够生还！在这个时候，KOS-MOS飞出飞船之外，用自己的身体作盾，保护艾尔沙号。而天使男chaos也把自己的力量借给了KOS-MOS，吸收了chaos的能量，KOS-MOS的红色眼睛瞬间变成了蓝色（一如她先前吸收GNOSIS残体一样），巨大的六翼天使翅膀在艾尔沙船头展开，将飞船平平拖起……

平安降落的艾尔沙号上，KOS-MOS蓝色长发在夕阳中随风飘舞，天之车的碎块化作金色的流星缓缓划过天空，在这第二米尔琪亚行星上，紫苑的哥哥卯月仁、病房中的接触者阿贝尔……所有被命运所既定的人们，都将会在下一作的故事中，闪烁他们意志的光芒。





文 Greg Kasavin 译 蜘蛛



星际传奇2

星际传奇 2	Vu games	FPS
Xbox	2004 年 6 月 1 日	美版
		17岁以上

《星际传奇2》的电影已经在美国上映，双周票房突破4000万，成绩中规中矩。给人更大惊喜的还是下面将要看到的 Xbox 版《星际传奇2》。文·迪塞尔野心勃勃地宣称电影会成为《指环王》那样伟大的三部曲，暂且不论真假，我们只希望《星际传奇2》在Xbox上也能有"三部曲"，让酷哥雷迪克能够继续带给玩家新的震撼。



▲左图是正在上映的电影版海报，情节紧接游戏。右边是刚刚发行的《一片漆黑》DVD封面，据说增加了新情节，推荐希望更深刻了解本作世界观的玩家观看。

《星际传奇2》属于那种极为少见的成功游戏，它在每一个细节上都保持了极高的质量，没费什么力气就把绝大部分同类游戏远远甩开。整个游戏精彩得难以置信，仿佛制作小组穿越了时空，从未来为我们带回了这款杰作。因为无论是在 Xbox 上还是在其他平台上，其他的绝大部分动作游戏和它完全不是一个档次。这款游戏碰巧改编自一部电影，这就显得尤为难能可贵。众所周知，一个游戏改编自一部电影对游戏的品质来说可不是什么好兆头。如果你仅将这款游戏看成是一款第一人称射击游戏——这可是大大地小看了《星际传奇2》。不错，雄心勃勃的《星际传奇2》的确采用了第一人称视角，但是它新颖地整合了射击、一对一的徒手格斗、潜入和冒险元素，有效地把这些元素与紧凑的故事情节、出类拔萃的图像及音效糅合在一起。它轻而易举地进入了 Xbox 上最震撼的游戏行列，注定要成为好莱坞和游戏工业成功合作的最激动人心的范例而被玩家所铭记。

长话短说，《星际传奇2》是当今XBox 上的最出色的游戏之一。如果你碰巧看过 1999 年出品的科幻恐怖电影《一片漆黑》，你可能会对智勇双全的理查德·R·雷迪克（由文·迪塞尔扮演）非常熟悉，他也是此游戏和即将上映的同名电影的主角。雷迪克是一个极富危险性的冷酷罪犯。然而我们从他勇往直前的求生欲望中能找到不少令人肃然起敬的东西。而要享受美妙的《星际传奇2》带来的乐趣，你不需要先成为《一片漆黑》或者是文·迪塞尔的FANS再来玩游戏，因为你打完游戏就会自动成为他们的FANS。游戏的主要情节已经在游戏开始时有所交代：一开始，雷迪克被赏金猎人扔到了银河系中情况最恶劣、环境最险恶的监狱——屠夫湾。而雷迪克自然不能束手待毙，立即展开自救，决心在据说没人能活着逃出生天的屠夫湾杀出一条生路！此游戏事实上是的《一片漆黑》的前传，情节上也在马上要上映的《星际传奇2》之前。所以，想玩懂这个游戏不需要先把电影一遍，而《一片漆黑》的FANS对游戏与电影有关联的部分也会很感兴趣，这些内容在游戏中才首次见诸于世。



▲这是雷迪克正在利用监狱的装置回复体力的情景，这个装置并没出现在电影中，是游戏原创的。

《星际传奇2》中大大小小的机巧之处实在数不胜数，这些精心的设计最终构成了我们今天看到的这款杰作。我们无法一一列举本作的所有优点，在这里仅举一例：你在监狱里碰见的每一个囚犯都是独一无二的，他们每个人都有自己的名字、声音和相貌！只凭这一点，《星际传奇2》就能立即在所有种类的游戏中显示出其别人无法企及的独特个性和深度。文·迪塞尔为雷迪克配上了压抑着愤怒的低声咆哮，完美地诠释了雷迪克的性格。大家不要误会只有文·迪塞尔为雷迪克的配音做的很棒，实际上游戏中所有的配音均表现出色。游戏大胆地颠覆了FPS类游戏的传统形式，每次都把你放到不同的绝境当中，而不是让你四处寻找越来越猛的武器去轰越来越硬的对手。这么说吧，《星际传奇2》让你无时无刻不在猜测下一步会怎么样，即使你经过的是以前拼杀过的场景，也决不会感到乏味。沉着泰然的设计思想赋予了游戏成熟的主题和格调。

如果游戏有什么缺点的话，也基本上微不足道，整体水平依旧对得起它受到的好评。《星际传奇2》尽管整体上视觉效果相当惊艳，然而却稍欠干净洗练。举个例子，在某些对话过程中人物建模出现了很难注意到的细微裂缝，在敌人的火力下寻找藏身之处时会发现一些子弹似乎击穿了墙壁。而且，场景虽然在细节上相当丰富，但未免稍嫌小了那么一点点——如果你考虑到其实游戏是在一个相当封闭的监狱中进行的，这其实也不算什么缺点。最后，每次在切换场景时总有那么一小段载入时间打断游戏进程，幸运的是，这是惟一影响游戏体验的地方。

作为一款动作游戏，《星际传奇2》的节奏被调整得相当均衡。玩家在玩第一遍的时候会被牢牢地吸引上大概十来个小时，



▲本作的对光影效果的表现堪称一绝，材质运用恰到好处。

这个也差不多是一个动作游戏的标准长度。但是，这样的杰作我们怎么会觉得厌倦呢？游戏本身是开放式结局，素质又很不错，这就使我们有了一再重玩这款游戏的理由。缺少多人模式的确让《星际传奇2》损失了一些重玩的价值，但是我们对之留下的美好回忆却不会因之褪色，这很能说明一些问题。说一千道一万，我们在这里提到缺少多人模式只是因为同类的游戏中绝大部分都有多人模式。平心而论，《星际传奇2》的单人模式已经足够优秀，令人赞不绝口，我们想要玩多人模式不是因为游戏的流程不够长，而是我们想再多玩玩这款杰作。

玩家在刚刚上手的时候会发现游戏和《光环》一样，基本上属于第一人称射击类型，但是你会很快发现屏幕上没有任何类型的指示显示，这种设定可以让你很快投入到雷迪克所处的艰苦环境中。本类型的绝大多数游戏会在屏幕边上理所当然地显示你还有多少子弹多少血，可是《星际传奇2》彻底无视了这一标准设定。比方说，你端着枪的时候并不是像其他游戏一样在屏幕的正中心显示一个小小的准星，而只能看到枪本身的激光瞄准。你的体力也只是一排小小的白色方块，你挨打的时候这些小方块就会减少。如果你为了减少受伤而总是蹲着走路的话，加血的能力会受到影响——这倒是个不错的设定，让玩家想办法去战斗而不是躲藏。你一开始的时候赤手空拳，要花上很长一段时间和敌人们展开厮杀，武器花样繁多，有砍刀、大棒等等。边跑边打的部分让你扫个过瘾。没有什么其他游戏能够让你同时体会到用棒子抡人和机枪扫射的乐趣。

说到徒手的一对一格斗，《星际传奇2》比当今任何其他第一人称射击游戏都要做的成功，[illegible]游戏的结

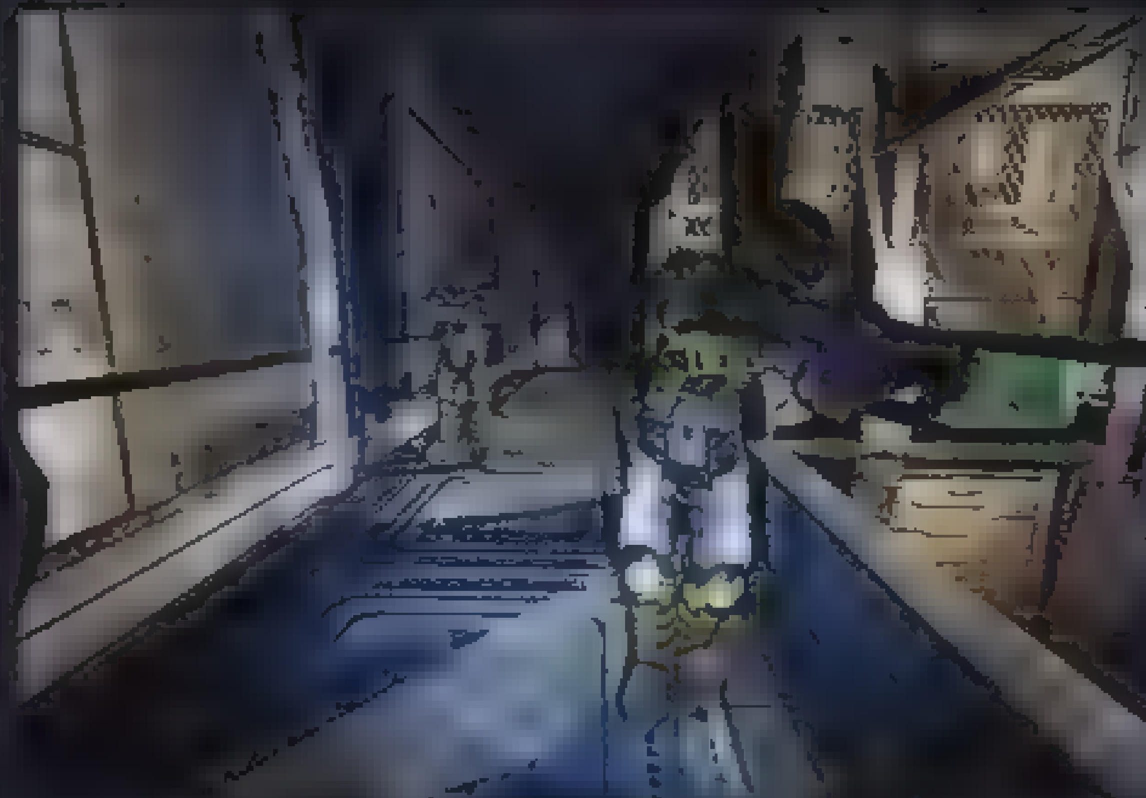
合得很好，简直就是一次飞跃，这么褒扬绝非言过其实。格斗系统有足够的深度，所以有相当的研究趣味，别看它有深度，却一点也不复杂，轻易上手。你可以用左模拟摇杆在移动的时候使出不同的踢、打动作，这样，你甚至可以把这些动作串起来，创造出自己的连技，让你可以在乱战中杀出一条生路！更重要的是，近身格斗的感觉非常不错！雷迪克的动作又酷又炫（尤其是用刀子对付对手的时候），而对手击中你的时候你也会有所反应，你的视角会明显地跟着对手的打击偏向一边，这个和你脸上挨了一家伙没什么区别。最绝的是，雷迪克对敌人的打击还有一些返技，只要时间掌握的合适，你可以把打过来的力量卸掉，偶尔，你还可以把这些招呼到你身上的东西原样奉还——太棒啦！想一想，你操纵雷迪克突然启动，抓住一个守卫，用他自己的枪把他打成烂泥。

对你有一点不好的是——可不是对游戏不好——一般来说，你是无法抓起他的枪继续战斗的。《星际传奇2》的一个设定是绝大多数警卫的突击步枪加装了DNA识别系统，未经授权的使用者会被强烈电击，这就是说雷迪克只能在固定的地点拿起枪向敌人玩命倾扫火力。射击部分极为爽快，弹药库里没有狙击步枪，所以所有的射击都是中近程的激烈交火，各种直瞄火力大显神通，手枪、霰弹枪和突击步枪杀成一团。无可否认，游戏中的枪械种类不是特别多，因此你拿到枪的时候肯定觉得有把枪握在手里已经很满意了，觉得自己特别强大。它们释发出暴烈的声音，在你能看见的所有东西上钻开枪眼。更大的枪上可以加装一个手电筒以便在黑暗的环境中看清周遭环境，只是这会提醒敌人你的位置。反过来也一样，他们用手电的时候你也可以借光看他们在哪里。

多种难度设定，灵活可选的任务，花样繁多的策略让我们在一次通关之后意犹未尽，又拿起手柄一次次重玩。本作中人工智能表现不俗，尤其是在对射的时候。敌人会灵活闪避，寻找掩体，而不是一窝蜂地向你的枪口上冲。他们会先向后撤，寻找合适的距离向你开枪，这一行为明显是在鼓励你在两手空空的时候对敌人使用潜入。没发现你的时候，他们会正正经经地巡逻；一旦你一不小心暴露了自己的行踪，你就只有杀开一条血路了。战斗中会有一些敌人气势汹汹地向你强横逼近，你这时脑子里只有一个念头：把他们横扫干净！游戏后期，你拿到最强大的武器向他们发射弹雨的时候，他们的鬼哭狼嚎会否使你自己心悸？在不那么暴力的场合——你表现得像一个监狱里的乖孩子，警卫不会一见到你就开火，但是要是你靠近的话他们就不会这么客气了，手中的来复枪会给你一个狠狠的教训。游戏中的敌人不都是人类，另类的敌人打起来让我们大呼过瘾，游戏的节奏也因此有了很大不同。

雷迪克是人类，但是他极为强壮、坚定、迅捷，

▲所剩的弹药数会直观地在武器的显示器上，这似乎是近年来FPS颇为流行的要素之一



▲游戏中出场的敌人A.I.很高，不太好对付

还有一些特殊能力。看过《一片漆黑》的影迷都知道这家伙有一双神秘的发光的眼睛，可以在黑暗之中看清楚其他的东西。玩家在游戏的过程中可以获得这项能力，之后你就可以打开特殊显示模式，后面的流程里少不了这个显示模式大显身手。在黑暗的回廊里干掉碍事的守卫的时候，这个超视觉不可或缺。只是他们武器上的手电筒和其他什么光源会使你在开启这个模式的时候致盲。你可以在完事之后迅速按键关掉这个显示模式。在卧倒情况下雷迪克不仅身形更加隐蔽，而且视角更广，可以更好地观察周围的情况，而不是傻盯着前面的死人。

要进入潜入模式的时候，首先要趴下。游戏本身没有为你躲藏的情况提供任何图形化的指示，但你仍然有一个办法得知自己的状态。要注意屏幕的颜色——当屏幕的色调变蓝的时候，你离被敌人发现就不远了——这个设定真是很有意思，非常有效。雷迪克在蹲下的时候仍然可以快速移动，在敌人转身的时候从后面摸过去，卡断他们的脖子，再把尸体藏到一边也就不费太大力气。要是雷迪克手里有把刀，捅死他们就再简单不过了。你也可以把尸体移到没人看得见的地方。潜入是一个办法，但决非迫不得已的最后选择，任何时候你都可以不用潜入和他们硬拼。潜入系统无缝地嵌合到游戏中，不仅仅是提供一个可有可无的前进方式。潜入要素做得比绝大多数以潜入为卖点的游戏都要强出一截。

丰富多样的玩法是《星际传奇2》另一大特色。你在玩游戏的时候要不停思考、猜测，直到爆机看见那个悲剧结局。前面已经提过，《星际传奇2》和一般的分成一关一关的动作游戏迥然不同，而是有效地把不同的玩法整合在游戏的开放式环境当中，制作小组的天才设计人员把游戏中的冒险成分很好地糅合到动作之中。一开始的时候，你可以和一起坐牢的室友们互动，很多人会交给你一些事情去办，你可以接受或者拒绝。完成任务后你会得到金钱，可以用来买枪买烟。当然，你也可以置之不理去忙自己的事情。这些细节的设定让游戏的整个世界更加丰满充实，起码你会感觉游戏中并不是只有自己逃命一件事。一旦你接收任务，目标会经常在屏幕上显示，提示你下一步要做什么。当然，你在想看的时候也可随时按下暂停键查看人物和已经经过地区的地图。

《星际传奇2》的菜单都设计得别具一格。游戏不光在整体上大气磅礴，而且从任何一个标准来衡量，在细节上也尽善尽美。你会注意到打在钢板上的弹孔会慢慢地由红热变冷，在格斗的时候血花溅到墙壁和地板上的效果极为真实。游戏中有一些对话、剧情交代和攀爬柱子的场合玩家可以从第三人称角度观察雷迪克，那时候的主角和文·迪塞尔简直别无二致。其他人物无论是近处对话时的表情还是远处时的行动都栩栩如生。显然，一个设定在高科技监狱中的游戏不能把场景做的花里胡哨，但是所有的设定都相当真实，似乎所有这些阴冷幽暗的布景均触手可及。游戏中的一切——人物也好，场景也好，材质渲染都给人真实的感觉。这还不算完，逼真的光照、阴影效果与材质贴图交相辉映，极大地丰富了画面的细节，差一点又成了精致画面的主角。偶尔一个爆炸好像就在身边，玩家都能感受到爆炸发出的热浪。

如果好莱坞和游戏工业能够紧密携手奉献更多像《星际传奇2》这样的作品，真是玩家的幸事。《星际传奇2》中的听觉效果丝毫不逊色于漂亮的图像，甚至略有超出——因为我们没能在音乐、音效方面找出任何瑕疵。出拳则拳拳到肉，开枪则干脆利索，战斗则虎虎生风，游戏的音效无可挑剔，我们在这里再赞一下保持极高水准的配音工作，配音导演干得真是漂亮。比方说，牢房里的囚犯一个个都压低了声音说话，好像不愿意让人听见他们的私语。文·迪塞尔和在《一



▲赤手空拳搏斗时可以按键防御，拳拳到肉的感觉被刻画出了

片漆黑》中一起出演的科勒·豪塞尔在为他们自己饰演的角色配音时也表现极佳。游戏的对话中充满了粗俗的脏话，但是和主题切合的很好，对话设计精要简练。射击和出拳的时候，声音仿佛冲出了音响，就在我们身边飞过，消失在另一边。卓越的音乐制作又为游戏加了不少分，比起好莱坞大片也可毫不示弱，给我们留下了深刻印象。

《星际传奇2》显然在关卡设计、紧张的故事编排和节奏设计上深得好莱坞的精髓，其他游戏暂时还无法与之并驾齐驱。然而，游戏性却一点也没有受到影响，显然，这一游戏没有停留在表层光鲜的视觉效果上。《星际传奇2》由来自瑞典的Starbreeze小组制作，在这款游戏之前他们还是默默无闻。维旺迪环球娱乐和泰宫工作室给予了它很多帮助。泰宫工作室正是由文·迪塞尔本人创建，文·迪塞尔本身甚至参与了游戏的对话和设计，本游戏显然是一大群天资聪颖的程序员和美工、设计人员日以继夜努力的成果。如果你还尚未购入Xbox，这个游戏给了你一个充分的理由买上一台，仅仅此游戏就值回票价；如果你已经买了一台，又不是因为太幼齿而无法了解本作的含义，那你的确应该买一张回家，错过了它那实在是太可惜了。



扣杀球场 职业锦标赛2 | Namco | SPG
PS2 | Smash Court Tennis Pro Tournament2 2004年6月8日 | 美版
1～4人 | 适合年龄 全年龄

文 胜负师

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2



如果说南梦宫的“《扣杀球场》系列”是迄今为止唯一可以与世嘉“《VR网球》系列”比肩的网球游戏，相信应该不会有人反对。与《VR网球》的爽快感相比，《扣杀球场》多了一分技巧性，讲究的是以准确的接球时机占据主动权。于近日发卖的系列最新作《扣杀球场 职业锦标赛2》与2003年2月推出的《扣杀球场 职业锦标赛》相比在各方面均有较大幅度的提升，更强的音画表现、更多的大牌球星实名加入、更为丰富多彩的游戏模式、更具趣味性的迷你游戏……均使本作具有很高的可玩性，耐玩度也相当高。喜欢网球运动的玩家千万不要错过！（本作的日版名为《Smash Court Pro Tournament2》，7月1日发售。）



操作与技巧



上旋球：基本的击球动作，力量及速度中等，比较稳健，回球成功率高，比较常用。

削球：速度和力量都比较小，但可根据输入方向来控制远近和角度，还可起到打时间差的效果，但使用率不高。

挑高球：在对手积极上网截击时所用到的一种对策，但挑高球十分冒险，被对手识破便会形成扣杀，基本上无法招架。

基本操作	
○	Top Spin（上旋球）
×	Slice（削球）
↑+△	Lob（挑高球）
↓+△	Drop（放小球）
□	Flat（平击球）

放小球：就是吊近网球，令位于底线的对手疲于上前补救，无法发力抽击，还有逼迫对手上网的作用，但总体来说不如网前截击好用。

平击球：大力的抽击，速度很快，用于攻击对手的底线，不过没有掌握好击球时机的话容易出界。用于发球的话会更具攻击性。

扑救（Running Shot）：R1与四键中任意一键同时按，就可以扑救险球，只是扑救后可能会失去重心而陷入被动之中，因此不要轻易使用。

NICE Shots：系列中最为特别的系统，在最佳时机时击球会有橙色闪光，会令球具有更高的速度或更大的角度。发球和接球时均有NICE Shots的设定，而且角色不同，击球的最佳时机也会有所不同，掌握需要一定的练习，这样才有可能高概率地使出NICE Shots。



扣杀（Smash Shot）：在对手起高球后，地上会出现一个网球标志，接近后会变为黄色，此时再按任意击球键就可以进行强力的扣杀了。

截击（Volley）：在来球没有落地的情况下冲到网前击球，因为可以打出更大角度的球，所以是一种在游戏中比现实中更具攻击性的打法。网前截击时，四个键的力度区别不会十分明显。

基本模式简介

Arcade 街机模式

常规的街机模式，共分为3个难度，AMATEUR（业余爱好者）难度只需打3场比赛，CHALLENGER（挑战者）难度需要打4场，PRO（职业选手）难度需要打5场。事实上，街机模式并不是一个非玩不可的模式，但因为其中包含了不少隐藏要素，因此还是有必要重复进行的。以下列出部分隐藏要素。（注：接关不限）



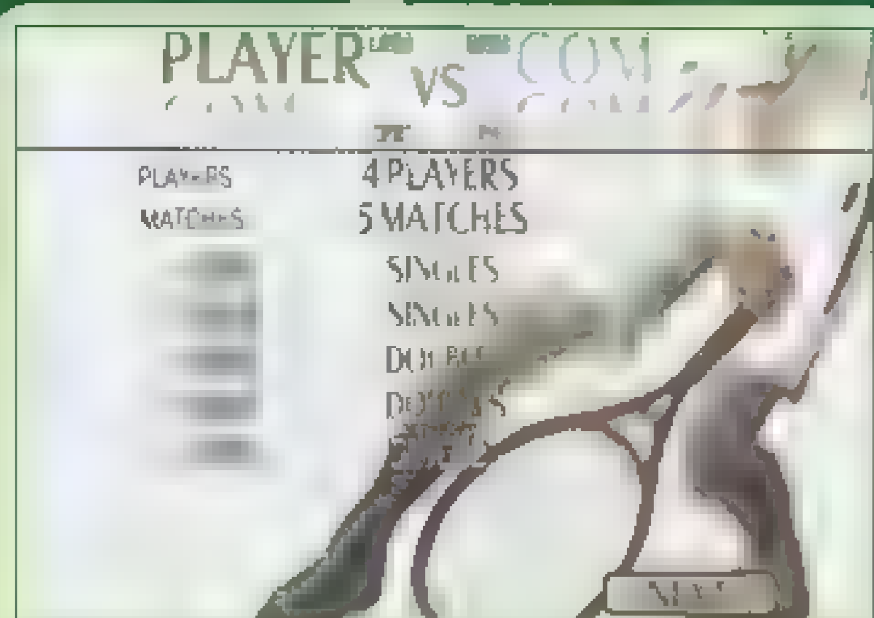




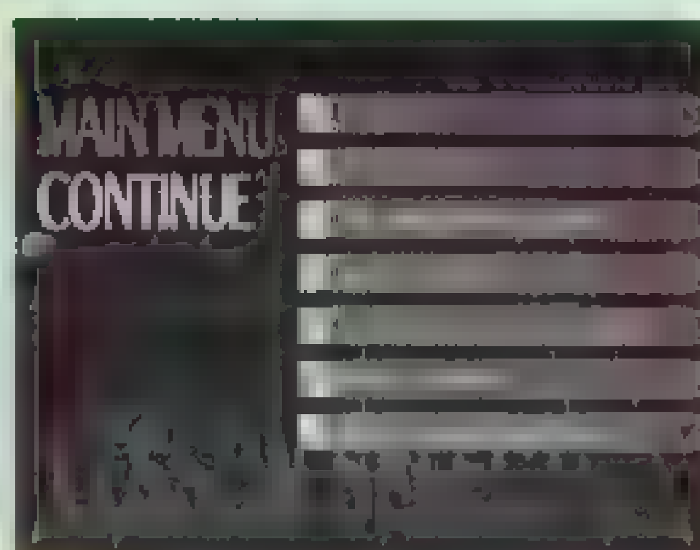


隐藏要素	出现条件
《铁拳》角色三岛平八	任意角色男子CHALLENGER难度通关
《铁拳》角色凌晓雨	任意角色女子CHALLENGER难度通关
《灵魂能力》角色拉斐尔	任意角色男子PRO难度通关
《灵魂能力》角色卡桑德拉	任意角色女子PRO难度通关
选手卡片	初始的16位选手通过CHALLENGER或PRO难度可获得相应选手的卡片
第5套服装	CHALLENGER或PRO难度通关后获得相应角色的隐藏服装（选人画面时按□键）





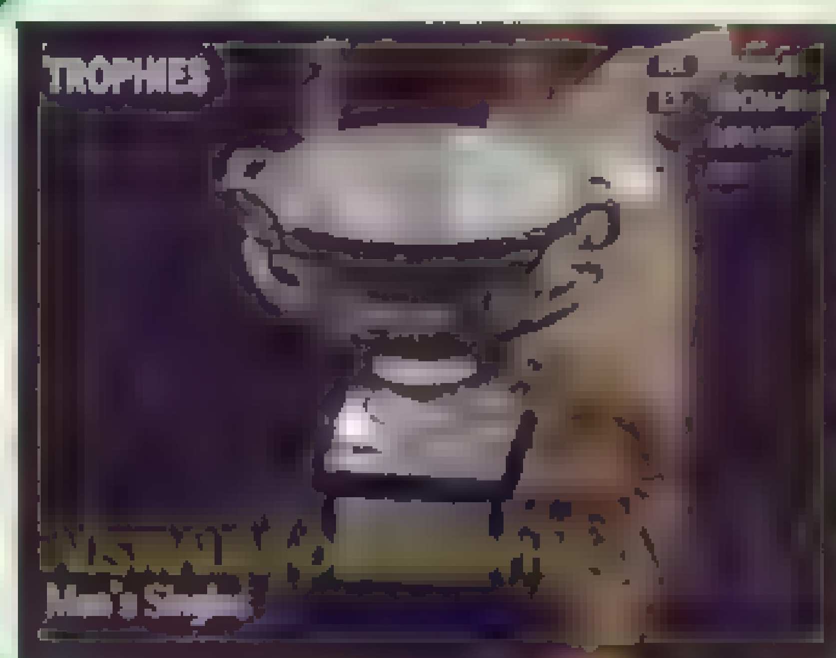
Tutorial 上手指南



建议玩家在运行游戏后首先进入这一模式来熟悉操作和系统。这个模式共有20个课题，都是很基本的内容，全部完成的话就能对游戏的系统有一个总括性的了解了。需要稍稍说明一下的是Player Stamina这一项是表明游戏中有体力值的设定，发球前选手头上的半透明条表示的就是体力值，体力值的高低会直接影响选手能力的发挥。最后一项任务是要连赢对手5个球，稍有难度，完成后可获得一张隐藏卡片。

Exhibition 公开赛

这是一个适合多人对战的模式，分为个人战和团体战，可对局数盘数进行自由设定，而团体战中可以设置2~8人组队以及3、5、7场比赛的赛制，且每场比赛的单双打也能预先设定。比较特别的是这个模式里男子选手和女子选手可以同场竞技，在现实的网球赛事中除了混双比赛是看不到这种情况的。



Trophy Room 奖品陈列室

在这里可以查阅及鉴赏自己已经取得的隐藏要素。PRIZE LIST为奖品的总览目录：CARDS是卡片项目，共有76张，有选手卡、赛事卡、场地卡等；TROPHIES需要夺取Pro Tour模式中的四大网球赛事的冠军才能开启，可以说相当困难；TIPS是16位实名选手的介绍，只需使用该选手在街机模式中赢一场就能查看，可以和选手卡片一并收集；SOUND LIBRARY相当于音乐欣赏模式，游戏中共有33首BGM，但并不是一开始就能全部收听的；RECORDS是查看各模式记录的，就不多说了。

Challenge 挑战模式



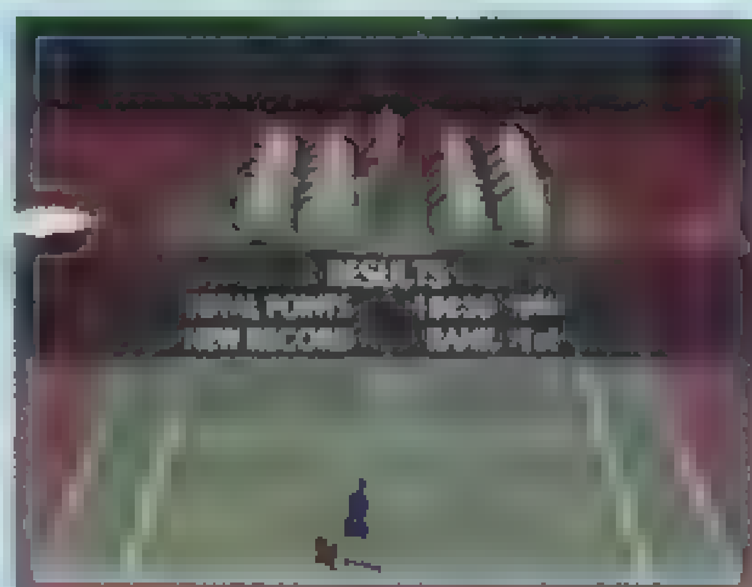
这其实就是迷你游戏模式。其中共有6种迷你游戏，而每种游戏都有3种难度供大家挑战。不过一开始可供选择的迷你游戏及难度并不齐全，需要在Pro Tour模式中通过各种训练才会出现。这里就为大家简单介绍一下每种游戏的基本玩法。（注：此模式可在画面下方选择选手。）

SHOOTING SERVICE：这个迷你游戏考验的是发球技术。玩家的发球机会上限为5次，每发一球会减1次机会，但发球击中地上的黄色球堆可加1次机会，击中红色小球堆可加2次机会，只要连续击中，那发球机会就不会减少。

TARGET CRUSHER I：此游戏考验的是底线技术。对手侧的场地中有3排各3个玻璃靶子，与对手打来回时要在尽量短的时间内将规定个数的靶子击碎。击碎的靶子会在一定时间后回复，直到所剩下的靶子少于9个。回球时可多使用上旋球，会比较容易控制线路。

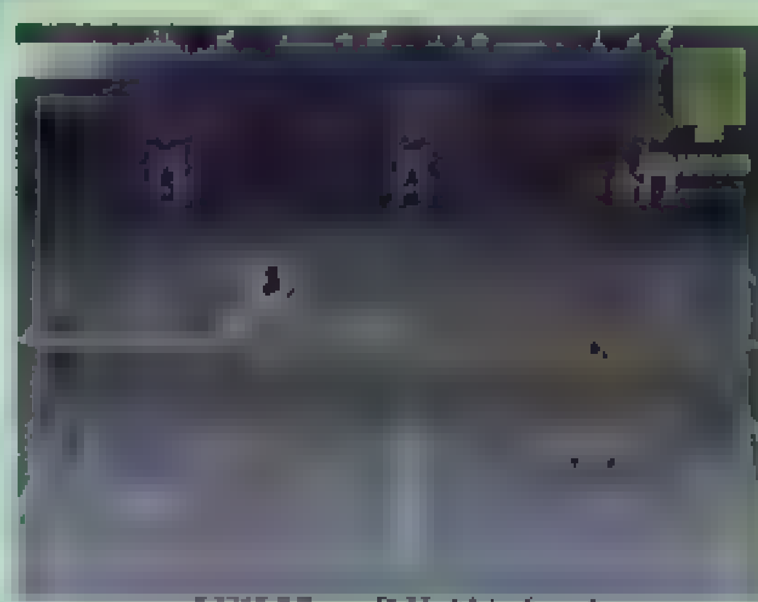
TARGET CRUSHER II：与上面的迷你游戏比较相似，但对手侧会有5排各5个比较硬的玻璃靶子，一次打碎1~5个靶子，分别可以获得10、30、60、100、150分，使用□键回球才有可能一次打碎5个。打碎红色靶子之后打碎的靶子又会回复，而且会根据此时打碎的黄色玻璃换算得分，在打红靶前尽量多打碎黄靶是取得高分的关键。

CIRCLE SNIPER：考验玩家击球精准度的迷你游戏。对手场地中会出现3个大小不一的靶子，击中一次可得10分，没有击中会减去一次击球机会。如果能够连续击中同一个靶子，那么就形成了连击，得分会以10分递加，如果连击中断，那么靶子的得分就会减半。只有充分利用4个击球键容易达到的击球点，才有可能取得高分。



IMPACT SHOOTER：对面场地有三部慢慢前进的发球机，玩家需要回球击打发球机使其后退，如果有一部发球机走过1/4个场地，那么玩家就失败了。每次击中发球机都可以得分，得分根据击球力量来定，最高每次可得130分，因此多使用[illegible]键在底线回球会比较有利。

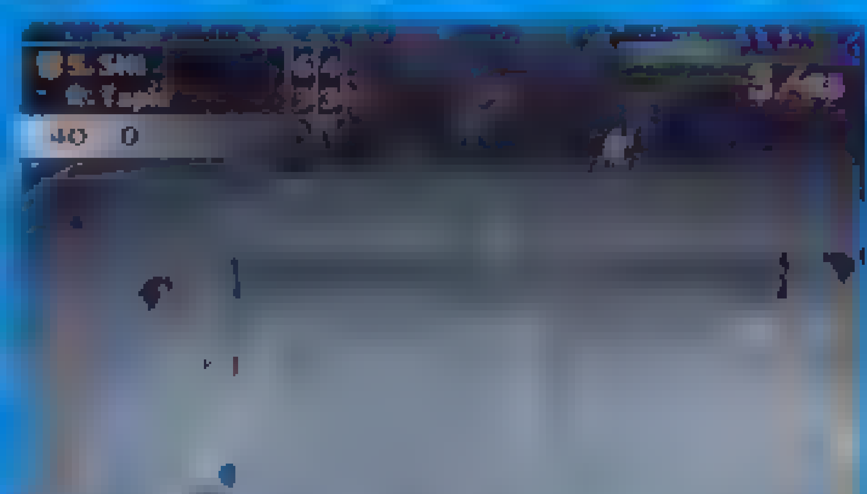
QUICK STEP：训练接球反应的迷你游戏。对面场地的训练员会将球连续地打过来，玩家每回一个球可得一分，失误一次就算失败。由于来球忽左忽右、忽远忽近、忽快忽慢，而且打回去的球还会干扰玩家的视线，所以精神一定要高度集中才行。



Spectator 观战模式

玩家可选择任意选手进行比赛，但不能操作选手以及控制比赛结果，只能在一边观看。惟一可以做的就是变换视角。○键和×键可切换二种视角的参照物，而L1和R1则是变换视角。值得一提的是在这个模式中还发现了R3键居然也有用处，那就是切换背景音乐。无聊时欣赏一下A[illegible]之间的较量倒也不错，不过总的来说这算是个可有可无的模式。（笑）

必胜无赖法

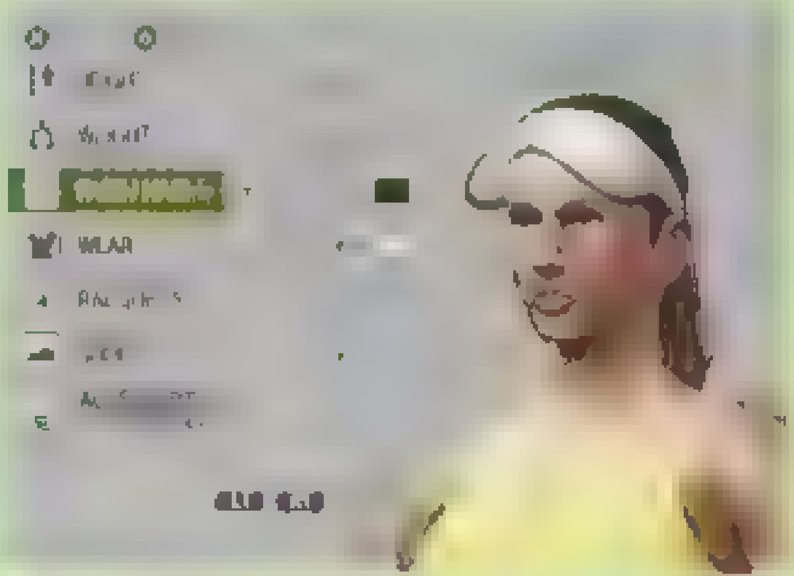


职业锦标赛模式

模式简介中并没有对Pro Tour模式进行介绍，这是因为这个模式可以说是本作的核心内容，有必要单独讲解一下，不过这个模式可以说的东西非常多，由于篇幅关系只能说一些系统和注意点，这一模式深厚的育成乐趣就得各位玩家自己慢慢感受吧。

关于新建角色

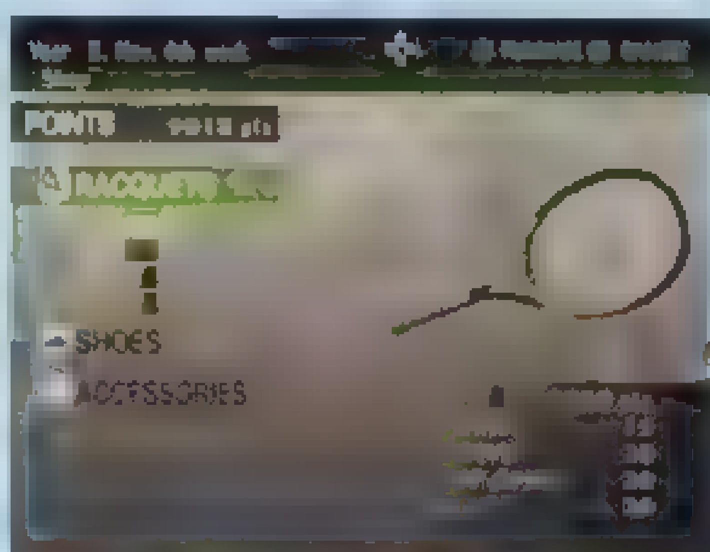
首先要确认记忆卡中有330KB以上的空间，在选择性别（注：男子比赛是五盘三胜制的，女子比赛是三盘二胜制的）、国籍、姓名之后就要进行很详细的角色设定。事实上角色的外貌中除了身高、体重、脸型以外，其他项目都有那么一点浮云，因为在游戏中是可以购买发型、服装以及装备的，所以大可随意一些。而之后的选手特征项目会对初始能力有较大影响，特别是第一项PLAYING STYLE比较关键，因为游戏中发球截击战术对电脑AI比较有效，大可选择SERVE&VOLLEY型或POWER SERVE型。

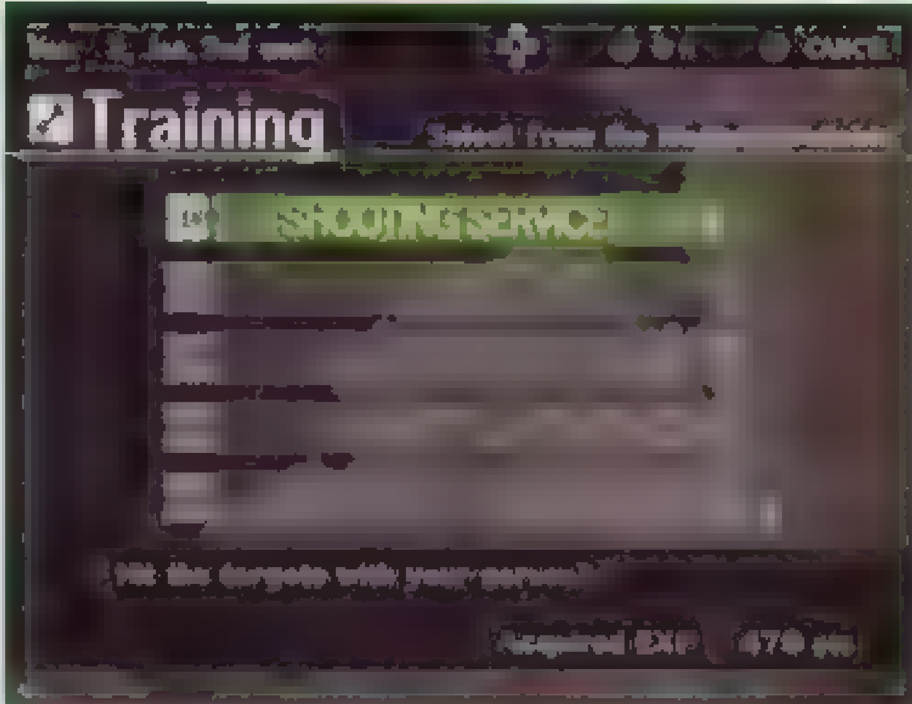


关于角色成长



角色的能力共有5项，STAMINA为体力，决定角色的耐久力；POWER是力量，决定角色的发球及击球速度；DASH是跑动的速度，分为NET（网前）和SIDE（底线），如果是截击的打法，那NET相对会重要一些；MEET是击球的精度，分为FORE（正手）和BACK（反手），等级高的话在打斜线球时会很明显；SKILL是技巧，技巧共有6种，分别是SERVE（发球）、FLAT（平击球）、SLICE（削球）、VOLLEY（截击）、LOB&DROP（挑高球和放小球）、TOPSPIN（上旋球）。各项能力等级分别是从D到A，然后是S、SS、SSS共7级。角色在比赛或训练中均可获得角色经验值，角色每提升一级均可获得50点能力经验值，利用能力经验值便可提升角色的能力等级。不过本作的成长系统比较独特，在提升一种能力时，其他能力会下降，因此如果想让角色的各项能力平均提升会让人觉得力不从心，一级50点实在是不够用。所以建议根据自身打法优先提升其中几项，比如将力量、发球、截击升至顶级后再实施“必胜无赖法”会更容易。另外，在Shop（商店）中出售的球拍、球鞋和护腕都是有附加能力的，应优先购买。





关于训练

所谓训练，就是日程中的Training，进行的形式就是刚才所提到的迷你游戏。不过在过关条件方面与挑战模式有所不同，大都变成了限定时间内达到某个标准，要求会较低一些。不过在玩家等级提升之后，训练项目的等级也会随之上升，要求和难度都会逐步提高。完成训练项目可以获得一定的角色经验值，重复完成同等级的同一项目那只能获得首次完成经验值的1/3。

关于比赛

除了训练以外，职业选手自然是要参加各种赛事，获取奖金、提升世界排名。除了温布尔顿、美国、法国、澳大利亚四大公开赛等现实中存在的网球比赛外，游戏中还有不少原创赛事，有些比赛对排名会有限制，所以在游戏初期可能无法参加。

比赛进行的形式分为Normal Play和Mission Play两种，Normal只是打一盘（局数不定），Mission的任务形式十分丰富，也更具有戏剧性。任务大致可分为通常型、有利型、不利型三种。通常型多用于考验玩家的某一项技巧，比如发ACE球、打压线球、发球/回球的NICE率在一定百分比以上、对手的回球NICE率在一定百分比以下、连续得分、回球直接得分、一发得分、在规定时间或拍数内拿下一局等；有利型则是在领先的得分情况下赢下一局；不利型是在落后或是不允许失球的情况下赢一局。任务难度会根据玩家能力、排名与对手的强弱比发生变化，多数局都会自动给出结果，而任务局往往是关键局，胜利的话会让形势向有利方向发展。完成任务是可获得额外的经验值，而且任务模式的趣味性也很高，所以不推荐采用Normal Play进行比赛。

比赛后会总结角色经验值、比赛奖金、排位积分及排名变化。如果能在大型比赛中获冠，那所得的经验值、奖金和积分会相当可观。



关于事件

事件（EVENT）在游戏中的出现几率并不高。在排名较低的情况下，有可能出现与高排名者进行友谊赛的事件，可在训练项目中选择比赛。先赢5球者为胜，规则与“抢7”相同。胜利的话可以获得相当多的经验值奖励，输了的话也无可厚非。

收到信件是发生比赛频繁的事件。在排名达到一定高度后，会收到某网协的来信，说你已经有资格参加他们举办的比赛了，希望你能够参加。在比赛中夺冠或是在重大比赛中取得好名次，甚至只是击败种子选手，都会收到来自FANS的鼓励。比如胜负师曾在第二年的温网第四轮击败了当时世界排名第一的休伊特，并取得亚军，FANS的第一封来信内容就是：“恭喜您击败了休伊特，这就像是在做梦一样！”



固定事件型的赛事有两个，一个是每年9月第3周举行的世界锦标赛（WORLD TOURNAMENT），这是代表国家出战的团体赛，（奖金数为0，汗！）算得上是为国争光了。不过要是队友太“水”了，那想要取得好成绩是不太可能的。另一个是每年12月第2周举行的SMASH PRO杯赛，奖金数为100万美元，不过想要参加必须是世界前8强，看来在这个比赛中夺冠是游戏中的最高目标了。

关于其他

Pro Tour模式按日程进行的，但并不是每个日程上的项目都需要完成，比如训练就不必每次都进行，重复完成只能得1/3的经验值还不如跳过这一日程来恢复体力，为大赛做准备。游戏进行一年之后会对该年度的排位、奖金数、四大赛事的成绩等项目进行总结，（此时有可能获得隐藏要素）然后进入下一年的职业生涯，经过一段时间的成长，如果角色等级、排名、能力已经比较高了，那么一些小型比赛可以跳过不参加，多选择那些自己没有参加过的比赛、容易夺冠的比赛以及奖金总数多的比赛，可节省游戏时间。不过也不要长时间不参加比赛，那样世界排名是会下降的。

文 多边形

特别企划 开创现代游戏业的十大巨作

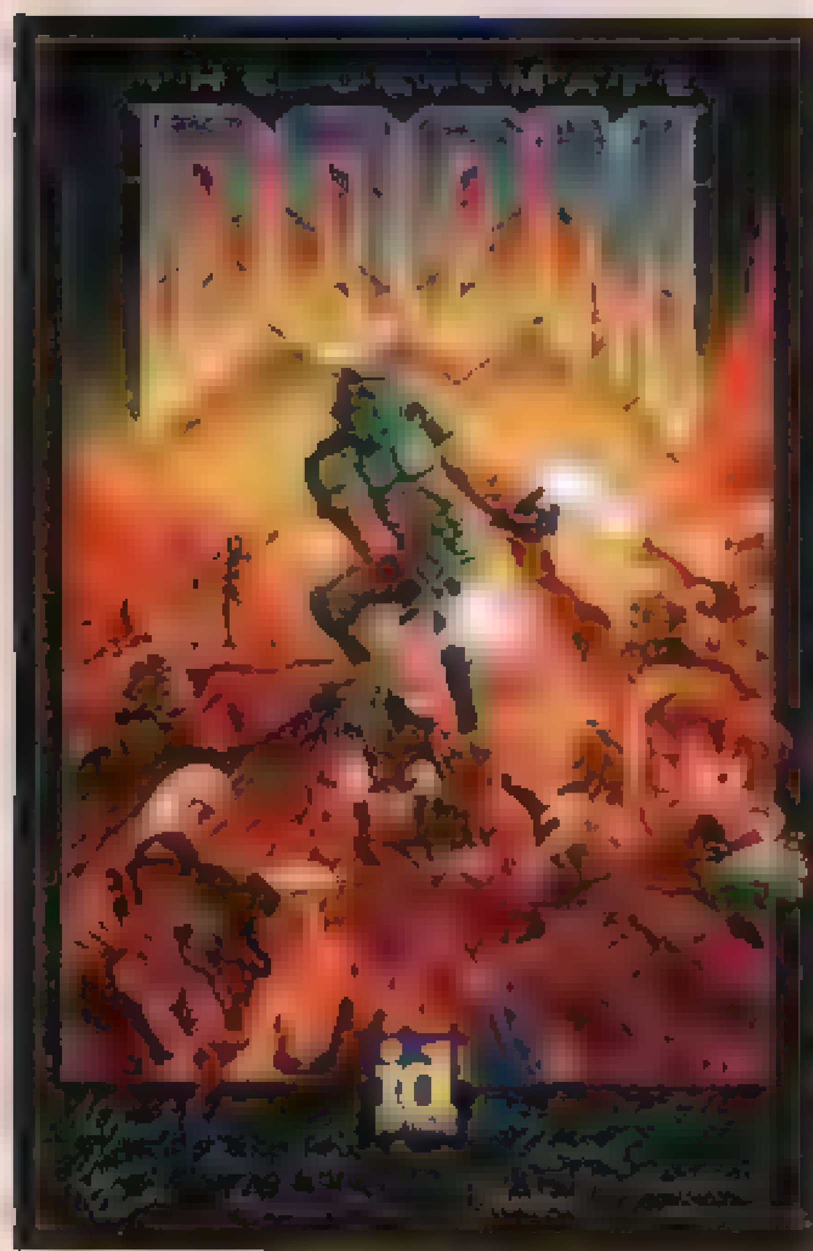
今年的E3展上，任天堂社长岩田聪在接受《CNN/Money》的记者采访时对日本游戏业表示无尽的担忧，认为目前日本游戏业正面临创意危机："如果我们还像过去那样做，人们很快就会对游戏感到厌烦。"岩田聪的这番话主要是突出NDS"异质产品"的特性，宣扬该主机"充满创意"，不过有关业界"缺乏创意"一言也决非危言耸听，同样在E3展上，小岛秀夫更是用尖锐的言辞严厉批驳了如今日本游戏产业创新能力的江河日下。看看如今市面上那些热卖的游戏，有几个不是背后打上阿拉伯数字或者罗马数字的"续作"？又有几个是拥有全新玩法的原创大作？

现代游戏业正朝着一个程序化、规范化的方向发展，游戏的开发过程更象是流水线般的现代化工业生产，而不再是当初那种以创意为导向的小作坊式创作。这种创作方式的优劣见仁见智，然而不可否认的是，FC时代那种每见到一款游戏都觉得新鲜的感觉是越来越遥远了，如今的游戏制作人似乎总是无法走出前人的阴影，因此只能顺着拓荒者们的道路继续前进。

本期"十大"讲述的是那些开拓者们的故事，这些游戏不一定是销量最高的，但是他们的开拓性意义也绝非那千百万套的销量所能衡量。受这些游戏影响最深的其实并非玩家，而是游戏制作人。这些游戏的操作方式、关卡设计方式乃至其设计手段等都深深地影响了一代游戏制作人的设计理念，以至于这些后来者们总是自然而然地沿用那些已有的游戏开发流程。因此就有了如今我们所看到的种种游戏类型，因此就有了如今的游戏业……（以下按游戏的发行时间顺序排列）

十 毁灭战士

知名度：★★★★　影响力：★★★★　突破意义：3D图形引擎、MOD、发售方式



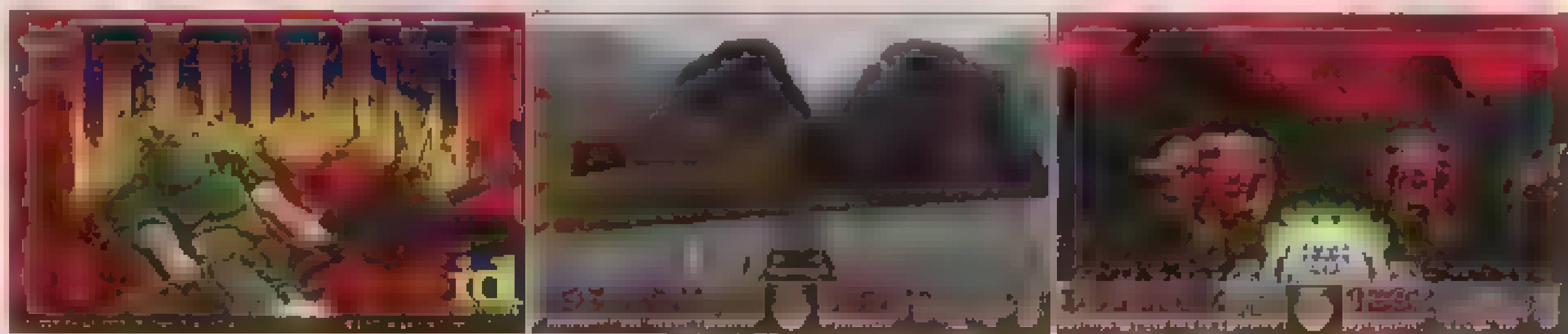
电子游戏玩家对《毁灭战士》(DOOM)的名字或许还有点陌生，实际上这款游戏虽然诞生于PC平台，其实际影响力却早已跨越了平台的界限，对于欧美游戏市场，《毁灭战士》简直就是一部圣经，而他的创造者约翰·卡马克（John Carmack）则是一位被称作"3D之神"的传奇人物。

有趣的是，约翰·卡马克也是一位受宫本茂影响的游戏制作人。1988年，《超级马里奥兄弟3》在美国发售，这款游戏搭载MMC3强化芯片，其画面表现在FC上可谓登峰造极。多数玩家更加感兴趣的是《SMB3》有趣的游戏内容，不过当时还是学生的卡马克更加关注的是如何在电脑上实现《SMB3》那样漂亮的背景卷轴画面。结果这位天才仅仅用了几天的时间就成功地在电脑上实现了同样的效果，此后卡马克开始制作类似《超级马里奥兄弟》的平台动作游戏。

与宫本茂不同，约翰·卡马克更加关注的不是游戏设计，而是技术。卡马克总是希望以最强的技术在PC上实现被认为不可能实现的东西。1990年代初，3D技术已经在街机上实现，不过要在图形处理能力还很弱的PC上实现3D图形则是难以想象的事。因此当1993年《毁灭战士》推出时，整个PC游戏业界为之震动。《毁灭战士》并不是第一款FPS游戏，在此之前卡马克制作了《德军总部3D》等多部作品，每出一款新作卡马克都会在其中加入新的3D效果，到《毁灭战士》时，材质贴图、光线渐变、BSP技术等全部加入其中，虽然从技术角度上讲这只能算一款2.5D游戏，然而在电脑图形处理性能十分有限的当时，《毁灭战士》确确实实地扮演着将人们从2D引入3D时代的重要角色，就是从这款游戏开始，人们对游戏的认识从《超级马里奥兄弟》那样的2D图形进化到了立体世界。自《毁灭战士》之后，无论是在硬件还是软件方面，图形处理技术在游戏产业中的发展都极其迅猛。约翰·卡马克和他的id Software在《毁灭战士》发售后开始向游戏开发者授权游戏的3D引擎，一时之间掀起了一股购买3D引擎开发游戏的热潮。游戏开发商通过购买3D引擎可以省去很多的研发步骤，可以多快好省地开发出图形更加出色的游戏。直到如今id Software依然拥有业内最尖端的图形技术，将在PC和Xbox上登场的《毁灭战士3》是目前公认的技术最先进的FPS游戏，据称这款游戏的3D引擎将会在今后5年内引领业内潮流，相信我们今后也会在家用机上看到用《毁灭战士3》引擎开发的游戏。

《毁灭战士》的高超技术所影响的不仅是专业游戏制作人，如今在业内影响力巨大的所谓MOD（Modification，游戏修改）就是《毁灭战士》的直接产物。无论是电子游戏还是PC游戏玩家，相信对《反恐精英》都不会陌生，而这款游戏实际上就是《半条命》的一个MOD版本。EA的《模拟人生》之所以持续热卖至今就是因为拥有数百个MOD版本。《毁灭战士》发售后，卡马克在网络上发布了功能完善的游戏修改工具，立刻吸引了无数编程爱好者的关注，其后的十余年时间里，《毁灭战士》无数的修改版游戏在网上流传，不仅延长了游戏寿命，更是因此培养出无数的游戏制作人，实际上目前欧美的大批著名制作人都曾是MOD高手。

除了技术方面的启迪，《毁灭战士》发售所采用的商业模式在1990年代也有着重大的影响力。《毁灭战士》的发售采用的是共享版的方式，以共享版在网络上发布游戏的一小部分，玩家要得到完整版便要向id邮购。这种做法并非id首创，不过一直到《毁灭战士》发售后才开始被中小型游戏开发商广泛应用。在1990年代这种发行方式让很多小型游戏开发商脱颖而出。如今以共享版发行游戏的方式已经不多见，不过通过发布试玩版做宣传的手段也可说是这种商业模式的衍生。



九 鬼屋魔影/生化危机

知名度：★★★★　影响力：★★★★　突破意义：3D动作AVG开拓者/奠基者



之所以将这两款游戏并列提出，是因为实在很难断定到底谁对3D动作AVG的贡献更加巨大。正如前面所言，多数真正让人们记住、并且影响后世的游戏往往是那些奠基者，而非开拓者。然而《鬼屋魔影》却是一个让人无法忘怀的开拓者。

人们为了突出某些东西的伟大，总是喜欢用尽各种赞美的辞藻，也因此造就了太多被神格化的东西。《鬼屋魔影》是少有的一款并未被夸大其词的游戏，这或许是因为他诞生在一个没有太多玩家的国度。法国如今已经是极其重要的游戏基地，然而在1992年那里并没有多好的游戏氛围。如今已成为欧洲最大游戏软件商的Infogrames（现名Atari）在当时只不过是一家不起眼的游戏开发商。《鬼屋魔影》无疑是Infogrames一鸣惊人的大作。

冒险游戏是一个非常宽泛的概念，恋爱育成游戏叫冒险游戏，《MGS》那样的战术谍报游戏也叫冒险游戏，不过一般当我们说起AVG时，主要想到的还是3D的



画面、解谜要素、动作以及电影般的气氛。在Infogrames的《鬼屋魔影》中，这一切都已经具备，它是第一款将那些创新要素全部融合在一块的游戏，更加难得的是，它诞生于3D技术极不发达的年代。1992年在法国发售的《鬼屋魔影》采用静态CG贴图+3D人物模型的图形表现方式，论CG贴图的精美程度它比不上之前的《神秘岛》；论3D技术它比不上同时期id的《德军总部3D》；然而将静态CG背景与全3D人物相结合所带来的镜头美感却有着致命的吸引力。电影般的镜头切换带来了传统2D游戏无法表达的临场感，以恐怖小说为题材的故事背景更是营造了前所未有的游戏氛围。

由于游戏本身技术水平并不先进，加上发行商I-Motion无力进行大规模宣传，在《毁灭战士》之后FPS以压倒性优势将《鬼屋魔影》之类冒险游戏抛在身后。不过具有电影表现力的3D动作AVG注定要成为市场主流，1996年随着《生化危机》的诞生，3D动作冒险游戏的时代终于来临了。

《鬼屋魔影》虽然已经构建了3D冒险游戏的框架，不过也有太多处理不够成熟的地方。技术限制导致游戏中人物的3D模型严重变形，此外作为一款恐怖游戏，该作中居然大量使用鲜艳的色调和偏卡通的风格，始终让人感觉有点不伦不类。《生化危机》则是3D冒险游戏真正成熟的标志。在此之前3D A·AVG已经在市面上陆陆续续出现，不过从未有一款游戏能够将气氛做到《生化危机》那样的程度。精美的CG背景、浓郁的游戏氛围加上穿插其中的大量动画，让人深深地融入其中。

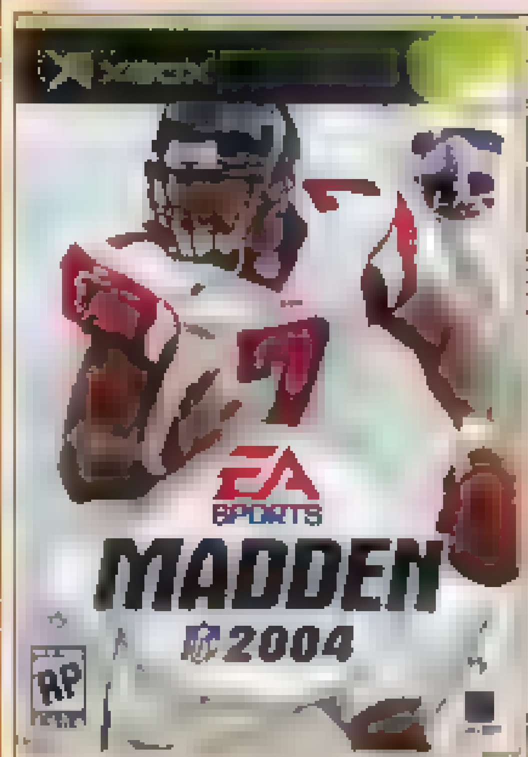
采用CG背景+3D人物的《生化危机》从技术角度上看并没有什么过人之处，同时期的《古墓丽影》在这一方面还要略胜一筹。不过不可否认的是，《生化危机》让人们真正见识到3D游戏时代的无限精彩。伪3D的背景可以说是3D游戏发展初期最佳的折衷方案，电影化的游戏概念也与PS的市场定位不谋而合，成为PS上率先突破百万销量的原创大作一点都不奇怪。对于游戏产业，它的贡献绝不仅是开拓了所谓的"生存恐怖"型游戏，没有《生化危机》，3D AVG恐怕也不会发展得如此迅猛，以至于成为当今游戏产业的重要支柱！



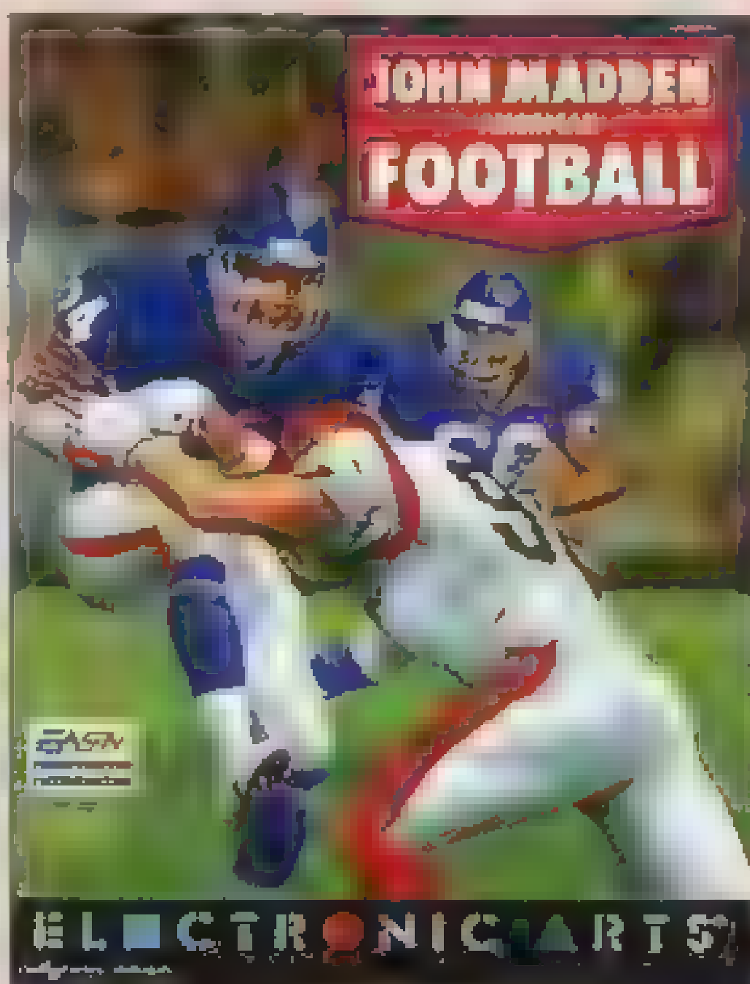


八 John Madden Football 92

知名度：★★　影响力：★★★★☆　突破意义：开创现代体育类游戏商业模式



今年5月初，全球最著名的体育娱乐商业刊物《Sports Business Journal》报道了一则惊人的消息——EA将以10亿美元天价买断美国国家橄榄球联盟（NFL）全部球员在未来四年内的游戏开发全球独占权，虽然后来被证实并无此事，不过EA对NFL觊觎已久却是众所周知的事。体育游戏是欧美最受欢迎的游戏类型之一，同时也是利润最高的游戏类型之一。以EA为例，该公司的EA Sports旗下主要有5大品牌：《FIFA》、《Madden NFL》、《NBA Live》、《NHL》、《泰迪·伍兹PGA巡回赛》，这几大品牌个个都是摇钱树，EA Sports只要每年更新一些球员资料，新的比赛场地以及一些细枝末节的修补就可以堂而皇之地推出续作，既而大卖特卖。目前为止全美PS2游戏销量50强中，EA的系列化体育游戏就有9款，其中最受欢迎的《Madden NFL 2004》销量更是高达333万套，最少的《NBA Live 2002》也有74万套的销量。再加上对应的其他平台，以及其他厂商推出的体育游戏，单这一种游戏类型就撑起了美国游戏市场的半边天。EA能够成为全球最大的游戏发行商，在很大程度上就是因为其牢牢把持着欧美的体育游戏市场。更加令人垂涎三尺的是，这些体育游戏的开发成本都非常低廉。比起那些在系统、画面、情节、人设等方面都要从零开始的原创大作，开发这类体育游戏要做的就是在原有引擎的基础上添加一些球员资料。难怪有如此之多的顶级游戏发行商争先恐后的加入到这个肥得流油的市场中。



体育游戏是诞生最早的游戏类型之一，雅达利的成名作《PONG!》就是体育游戏。不过自1972年《PONG!》诞生的很长一段时间内，体育游戏虽然种类繁多却没有形成一个合理的商业模式，一直都没有一个能真正让人们记住的体育游戏品牌出现。苹果电脑公司市场战略部主管崔普·霍金斯是一个极具商业眼光的营销高手。1982年成立EA后，他就为公司制定了6年10个亿的宏伟计划。1986年，霍金斯决定打造一个能让人们记住的体育游戏品牌，他选择了作为美国三大国球之一的橄榄球运动为题材，为了提高对橄榄球迷的吸引力，霍金斯决定邀请著名橄榄球评论员约翰·麦登（John Madden）参与游戏制作。这项计划持续了3年，直到1989年，《约翰·麦登橄榄球》才在APPLE II电脑上发售。这款游戏中有11个可选队伍，全部球员实名登场，EA在各种橄榄球运动相关传媒上广泛宣扬《约翰·麦登橄榄球》，结果取得了相当不错的销量。当时EA已经开始将业务重点从电脑游戏转移到家用机游戏，1991年，EA设立了EA Sports分支品牌，同年推出MD版《约翰·麦登橄榄球》。

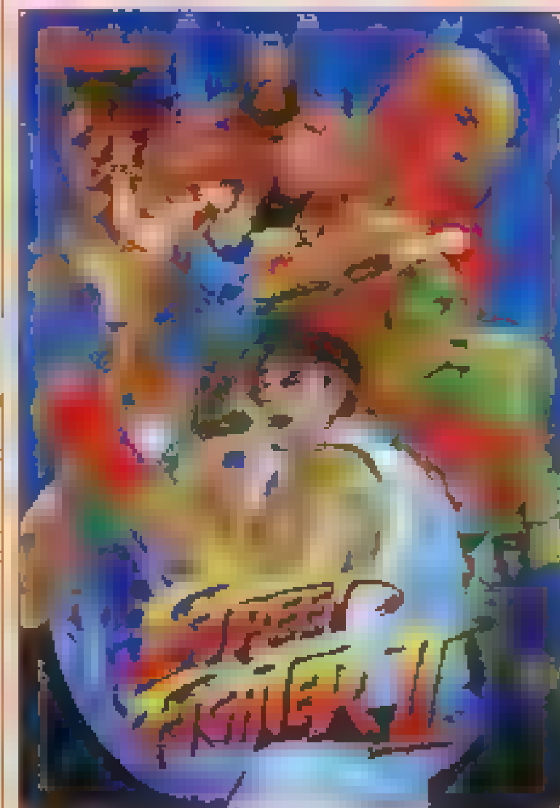
1992年，制定了体育游戏市场发展方向的《John Madden Football 92》发售。将"2"换成"92"并非毫无意义的数字游戏，这代表着EA Sports的长期发展战略。EA所提出的商业模式是让游戏与每年的体育赛季同步，定期更新球员、球队、比赛场地等相关数据，让每一款新作都能反映该运动当时的比赛情况，EA要做的就是取得各种体育运动联盟的官方授权。在各类体育游戏水平良莠不齐的当时，EA Sports的系列"官方游戏"毫无悬念地脱颖而出，在短短的几年内迅速占领了绝大部分的体育游戏市场份额。在这种商业模型开拓性的启动之后，随之而来的是连续十数年坐享其成地接纳源源不绝的利润。更加令人艳羡的是，EA Sports经过多年的栽培已经形成了相对固定的用户群，这些玩家甚至不会在乎游戏的实际品质，对于EA Sports旗下的品牌形成了惯性购买的趋势。在EA之后，多数发行商都采用了类似的商业模式，市面上相继出现了ESPN系列品牌、Sega Sports系列品牌，另外还有来自Konami、Activision等一线厂商的强力竞争。整个体育游戏市场呈现一派欣欣向荣的景象。在这一片热闹的景象背后，体育产业更是受益匪浅，每年都有大批游戏厂商源源不绝地交纳授权费，如今体育游戏已经占据整个体育产业22%的市场份额。





七 街头霸王 II

知名度：★★★★☆　影响力：★★★★　突破意义：格斗游戏奠基者



可以毫不夸张的说，没有《街头霸王II》就没有格斗游戏。

《街头霸王II》最重大的意义在于对战概念的成功引入。不管CPU的智能水平如何先进，与电脑的对抗终究不及直接与人脑对抗来得刺激。玩家间对战的概念早已有之，1962年的第一款电脑游戏《空间大战》就是一款对抗型游戏。此外早期最有名的对抗型游戏还有任天堂的《马里奥兄弟》，马里奥与路易司互相合作或者互相陷害的乐趣至今仍为人津津乐道。尽管如此，在《街头霸王II》之前，拥有对战概念的游戏依然十分罕见，在多数游戏制作人眼中，仅以"对战"作为游戏卖点完全是不可思议的事。在《街头霸王II》诞生的1991年之前，街机业在家用机的竞争下市场不断萎缩，其主要原因是街机无法提供能够区别于家用机的游戏内容。以对战为卖点的《街头霸王II》诞生得可谓适逢其时，街机厅独有的气氛是发挥对战魅力的最佳场所，《街头霸王II》带来的全新创作概念直接促成了全球街机业的复苏。《街头霸王II》带动的对于"对战游戏"的思考绝不仅局限于格斗游戏，1993年初约翰·卡马克宣布在《毁灭战士》中加入联机对战模式时，便公开承认是受了《街头霸王II》的影响。



与多数青史留名的游戏一样，《街头霸王II》并非格斗游戏类型真正的创始者。一般认为Data East在1984年推出的《空手道冠军》是第一款格斗游戏，如果将定义再拓宽

点还会发现1979年一款叫做《Warrior》的刀剑类格斗游戏。开拓者所提出的仅仅是一个朦胧的概念，奠基者与开拓者的区别就在于其为后来人奠定了一个可不断往上发展的基础。《街头霸王II》为其后争奇斗艳的格斗游戏市场奠定了坚实的基础，可选角色、二段防御、必杀技、特殊键位组合的操作方式，在此之后几乎所有的2D格斗游戏都无法跳脱《街头霸王II》所制定下来的框架，全系列累计2700万套的销量至今仍没有其他格斗游戏能够突破。

《街头霸王II》以丰富的攻击和防御招式带来的细致的对抗战术为整个游戏业带来了非常宝贵的创作灵感，其后铃木裕的《VR战士》在很大程度上也是继承了《街头霸王II》的衣钵，并以写实化的对战招式将格斗游戏带入3D时代。如今格斗游戏已经没有往日那般火爆，然后从《街头霸王II》开始遗留至今的对战思想却依然在游戏业内熠熠生辉！



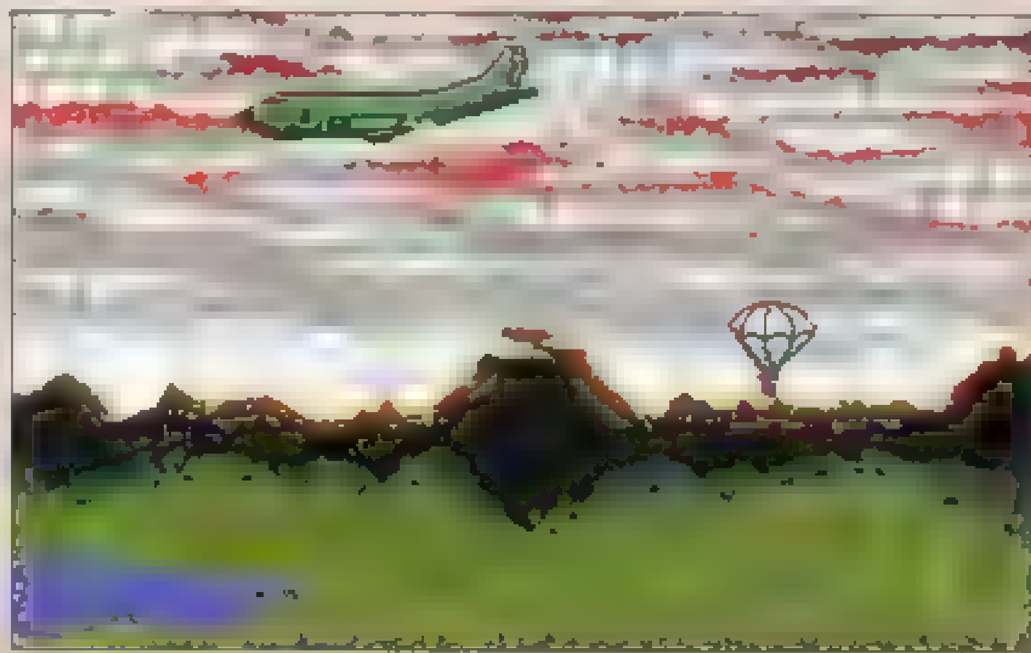
六 METAL GEAR/潜龙谍影

知名度:★★★★☆ 影响力:★★★ 突破意义:创造战术动作理念



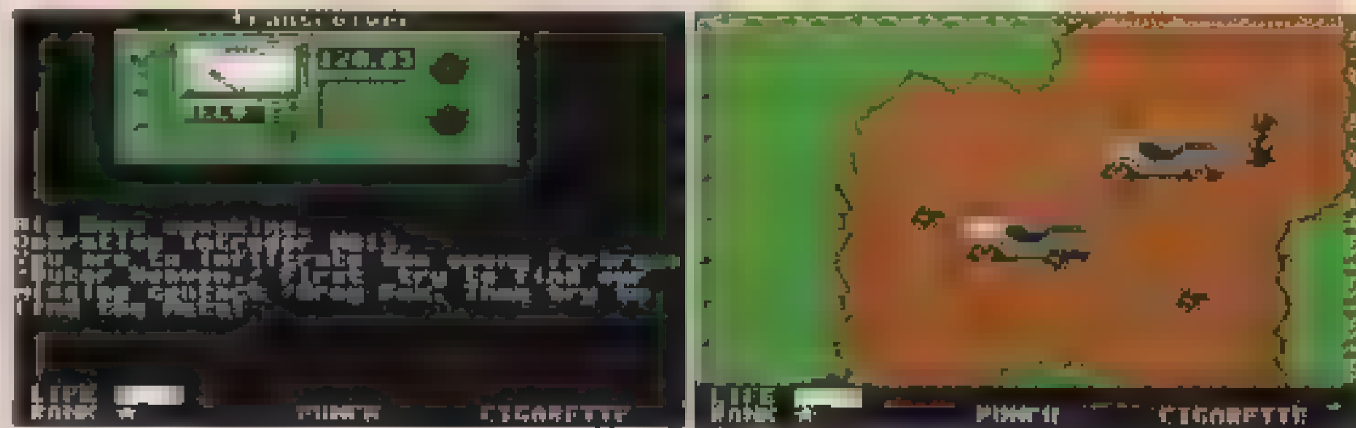
如果没有秘密行动的概念，如今的游戏市场恐怕就要少了很多乐趣。将游戏重点从“消火敌人”转为“躲避敌人”，这种创作思想的变迁是动作游戏市场上的一次变革。在《Metal Gear》之前，无论是家用机还是个人电脑，只要是动作游戏，就基本上都是沿用街机那种直捷了当从头杀到尾的经典套路。不过在家中玩游戏的感觉毕竟不同，除了感观上的刺激外，更加充裕的时间让人们想要有更多思考的空间。于是在RPG、AVG、SLG等面向个人电脑以及家用机的游戏类型诞生后，战术动作游戏也应运而生。

捉迷藏的概念很早就在游戏中出现，Namco的《吃豆人》和《猫捉老鼠》就是躲避型游戏中的经典。然而在这类游戏中，躲避的概念仅仅是简单的追逐，根本没有细致的战术思想，游戏的乐趣在于被追逐的紧张感。从本质上说，这类游戏依然没有摆脱传统街机式开发思想的束缚。《METAL GEAR》的诞生是出于硬件机能的限制，当时的MSX个人电脑无法同屏处理太多的人物，因而无法实现小岛秀夫构想中千军万马的战争场面，然而条件的限制却让他灵感勃发，因而诞生了捉迷藏式的动作游戏《Metal Gear》。

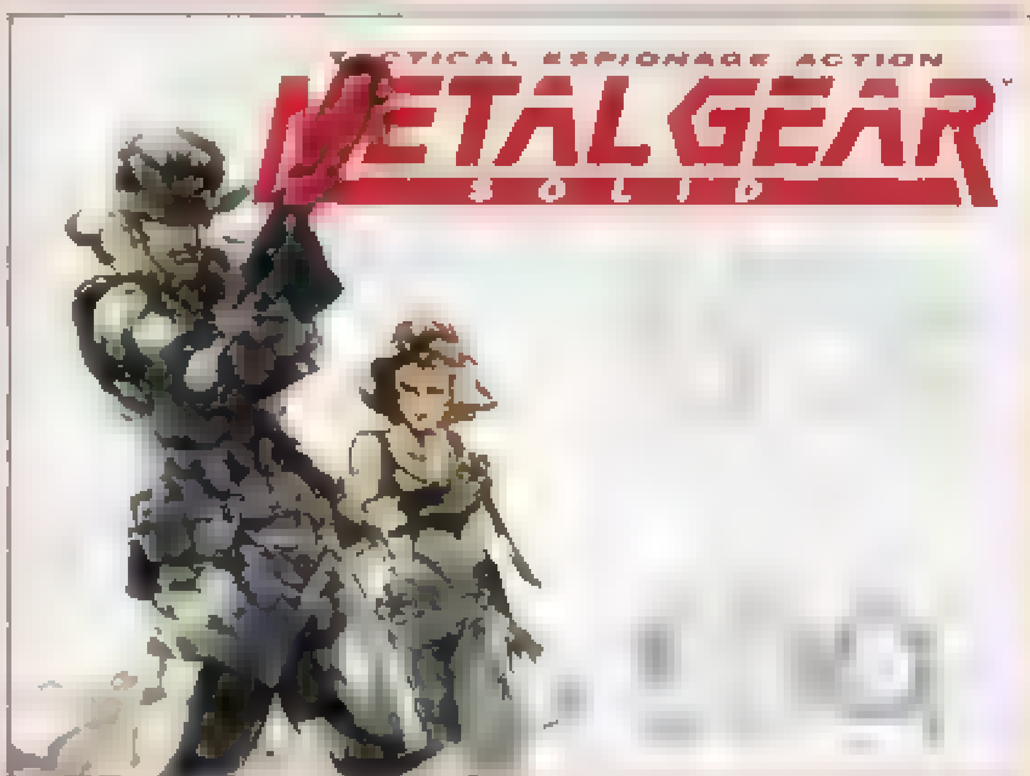


▲Konami好像总是喜欢用跳伞的镜头做游戏开场。

《METAL GEAR》具有当时多数动作射击游戏的标准设定：军事题材、孤胆英雄、丰富的武器、强大的敌方活力，然而游戏的整体精髓却与当时所有的动作游戏截然相反。Solid Snake不是那种可以用无限的弹药硬碰硬地干掉所有敌人的超人，要完成任务，躲避才是正确的手段。《METAL GEAR》几乎具备了当今战术谍报以及战术动作类游戏中的所有元素，利用环境以及手头上的各种道具，在几乎不发生正面冲突的情况下完成任务，整个游戏过程给人一种间谍片的感觉，游戏的乐趣从简单的杀戮变为战术应用。更加难得的是，这样一款开创先河的游戏，在系统上已经达到了相当完美的程度，电影语言的应用和对气氛的营造也堪称一绝。



MSX和FC贫弱的机能并不足以表现《METAL GEAR》所必须具备的临场感，较低的发行量注定这款游戏无法在业内掀起波澜。直到PS诞生之后，小岛秀夫才真正拥有了可以实现其构想的机会。《潜龙谍影》在系统上比起初代《METAL GEAR》并没有多少进化之处，真正的进化在于3D化后带来的临场感。更加丰富的剧情以及电影般的剧情演出大大加强了游戏乐趣，加上Konami大力的市场推广，《潜龙谍影》终于发挥了战术动作游戏的无尽魅力，将初代《METAL GEAR》创造的种种理念非常生动地铭刻在玩家和游戏开发者心中。虽然有点姗姗来迟，却足以在游戏市场掀起滔天巨浪。



五 超级马里奥兄弟

知名度:★★★★★ 影响力:★★★★★ 突破意义:背景卷轴技术、物理引擎、关卡设计

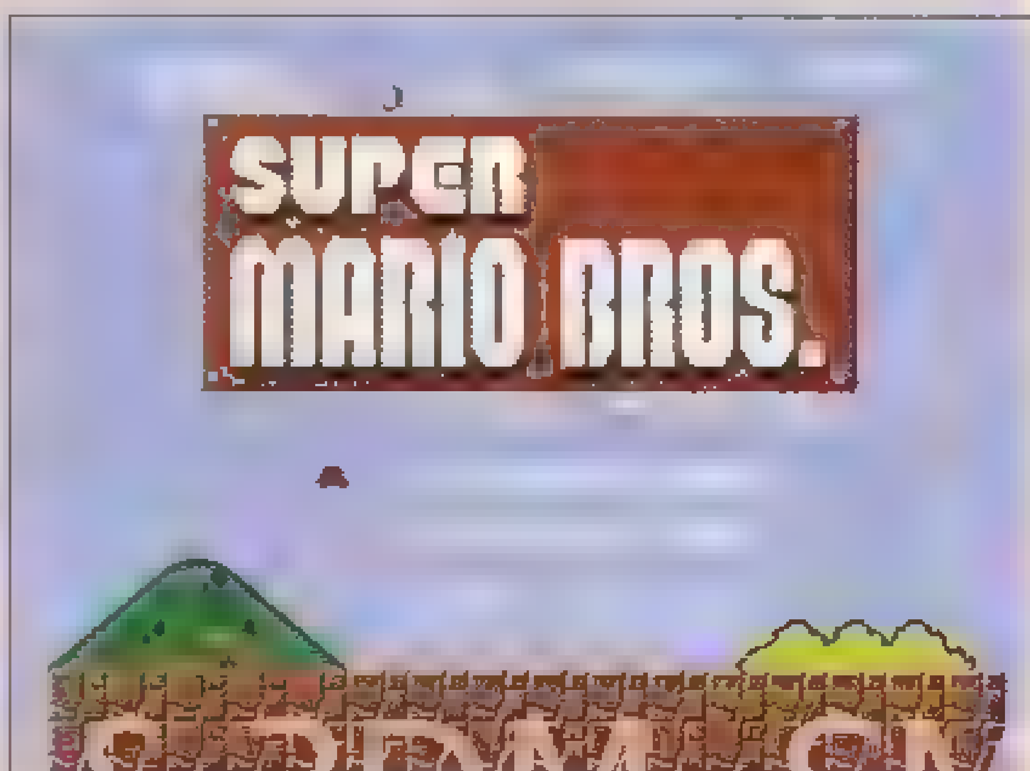


水管工与蘑菇铸就了一个游戏王国。

他是世界上发行量最大的游戏，他是世界上价值最高的游戏品牌，他的出现颠覆了游戏业，创建了任天堂的游戏帝国。有人说游戏产业可以分为两个时代——前马里奥时代和后马里奥时代。

《超级马里奥兄弟》并不是第一款平台动作游戏，在他诞生的1984年之前，游戏产业主要以美国市场为主，在Atari 2600和街机上也不乏各种平台动作游戏。在技术上《超级马里奥兄弟》也并非真正的开拓者。背景卷轴技术（典型特征是背景会随着人物的移动而移动）并非《超级马里奥兄弟》的首创，在此之前，Namco的《吃豆人世界》（Pac Land）就结合了平台动作和背景卷轴技术的特点，然而有时候最初的开拓者往往总是无法令人铭记。《吃豆人世界》中存在太多的不足，背景卷轴技术极不成熟、操作生硬，用左右键控制方向的设计更是毫无手感可言。平台动作游戏兴盛的大旗注定要由《超级马里奥兄弟》扛起。

《超级马里奥兄弟》在技术上的贡献在于其背景卷轴技术，这种看似简单的技术实现起来有着巨大的难度。背景卷轴技术对于游戏产业的意义并不次于3D图形技术在游戏产业中的应用。在早期由于硬件处理性能的限制，要实现大面积画面的移动非常困难，因此在1980年代初，多数游戏的背景都是固定不动的，也因此滋生了众多类似《大金刚》的游戏。在《超级马里奥兄弟》之前，背景卷轴技术虽然早已出现，不过一直都极不成熟。在多数游戏中可移动的背景仅仅是一种装饰，几乎不会对实际游戏造成影响。《超级马里奥兄弟》则完全不同，玩家每前进一寸就有可能出现迥然不同的情况，不断变化的场景－不断变化的游戏过程，多变性贯穿于游戏始终。背景卷轴技术的突破解放了宫本茂那无穷的想象力。



除了图形技术上的突破，《超级马里奥兄弟》还给了游戏开发者一个重要的启迪——物理引擎。图形引擎为你呈现一个美仑美奂的游戏世界，而物理引擎则是支撑这个世界的支柱。虽然1962年的《空间大战》中已经出现物理模型的概念，不过真正细致到人体运动的物理引擎却非常罕见。在1984年，物理引擎对于游戏而言似



乎只是一个外来词汇，很少有制作人会考虑物理效果与游戏的关系。而《超级马里奥兄弟》则以一种十分有趣的方式将游戏中物理引擎的有趣特点展现在玩家面前：在助跑的情况下会跳得比平常高50%，同时在助跑的情况下会有惯性，这些看似平凡的物理效果对于游戏操作影响重大，想必不少玩家也都有绞尽脑汁跳旗杆得高分的经历吧！《超级马里奥兄弟》中物理效果虽然并不精确，却足以给人一种非常自然的动态的感觉，以至于玩家在每次跳跃时都会自然而然的考虑到惯性因素。

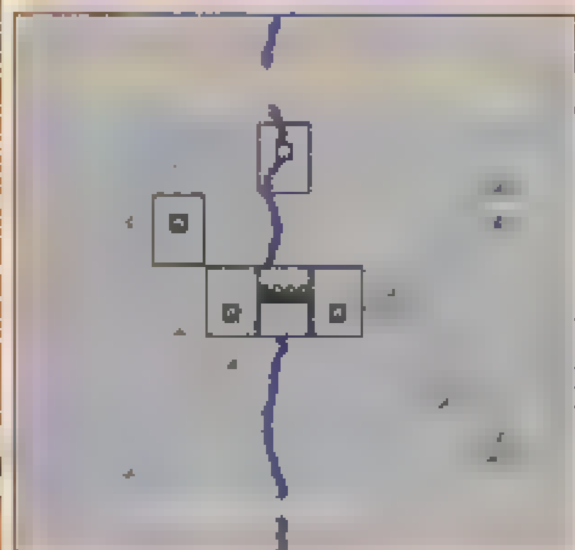
技术上的创新还仅仅是《超级马里奥兄弟》革命性意义中的小小部分，对于玩家以及游戏开发者而言，这款游戏所留下的东西实在是太多太多。游戏中几乎每一个小小的设定都是独具匠心，个性鲜明的角色、形象及能力均十分丰富的敌人、处处玄机的关卡设计、无尽的隐藏要素、丰富的分支路线、多变的场景……《超级马里奥兄弟》几乎是同时期所有游戏开发者学习的范本，一直到如今的《杰克3》、《瑞奇与叮当3》等3D平台动作游戏依然可以看到《超级马里奥兄弟》所留下的痕迹。



▲跳旗杆得高分这个经典设定背后是出色的物理引擎的支持。

四 M.U.L.E./火焰纹章

知名度：★★★☆　影响力：★★★☆　突破意义：战略游戏始祖、S·RPG奠基者



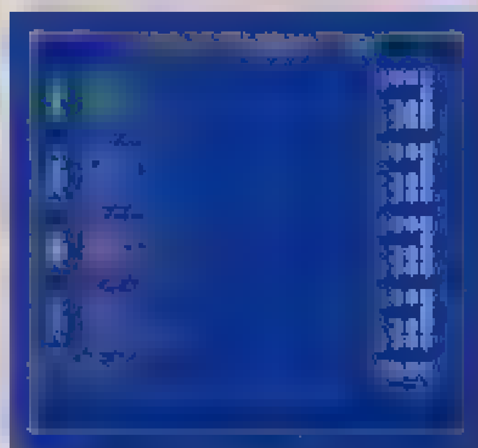
战略游戏可说是当今游戏业中品种最丰富、方式最多变的游戏类型，历史上的第一款战略游戏据说是1978年的《TANKTICS》，不过真正制定了战略游戏完整系统的是1983年的《M.U.L.E.》，这款游戏虽然只卖了3万套，其中出现的经济模拟系统、即时战略系统和回合制战略系统却实实在在地影响了其后SLG各个子类型的诞生。

《M.U.L.E.》是一款可四人同玩的游戏，玩家的目的就是在对手之前积累起最多的财富。这款游戏中借用了经济学中的博弈理论，玩家所做的决策必须根据对手的情况而定。在当时这款游戏也被称为"教育娱乐软件"，并且在FC上推出了复刻版。《M.U.L.E.》是由女性制作人Dani Bunten Berry所开发。1978年她在Apple Ⅱ上开发了一款叫做《Wheeler Dealers》的游戏，结果只卖了50多套（你没有看错，确实是50），后来Bunten到专门开发战略游戏的SSI工作，开发了一款叫做《Cartels and Cutthroats》的6人玩经济模拟游戏，受到了刚刚成立的EA的关注，崔普·霍金斯于是邀请Bunten为其开发一款战略游戏，这就是《M.U.L.E》。



▲女性制作人Dani Bunten Berry。

《M.U.L.E》的画面看过去更像是一个教学软件，不过其中蕴涵的社会互动性思想、经济模拟概念以及博弈思想却给游戏业带来了无尽的灵感，席德·梅尔的《文明》就是深受该作启发的产物。1993年EA还准备在MD上推出一款续作，不过由于Bunten本人拒绝在其中加入"枪械和炸弹"而最终放弃。一直到1998年因重度吸烟而死于肺癌，Bunten仍坚持不懈地追求其社会型游戏的制作理念。



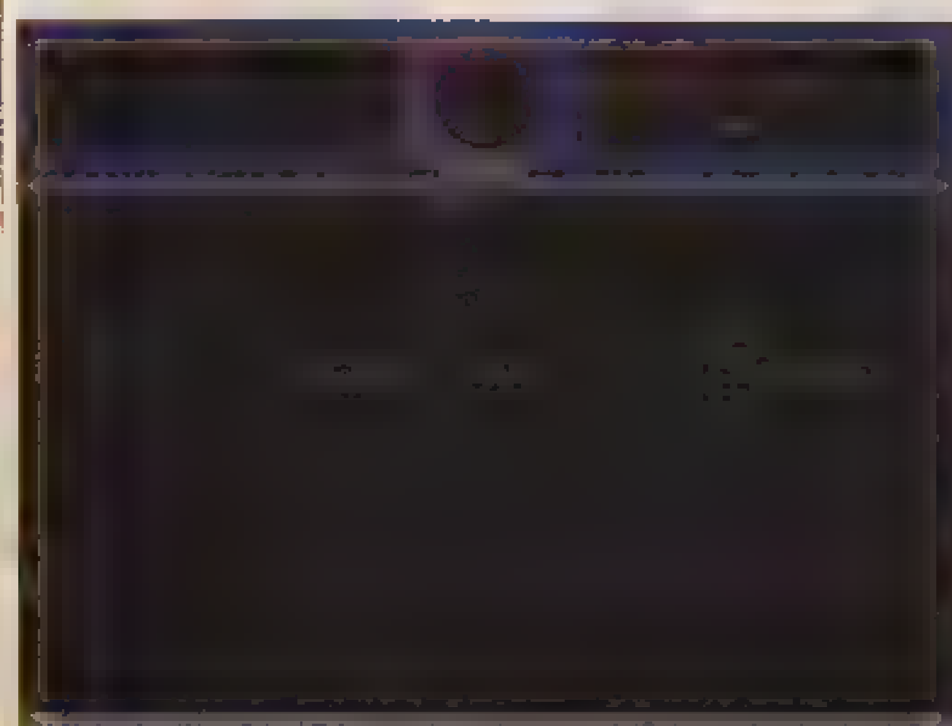
《M.U.L.E》虽然在概念上非常先进，不过对于多数普通玩家而言毕竟缺乏娱乐元素。在其后的《模拟城市》、《命令与征服》、《魔兽争霸》等游戏诞生前，战略游戏的受众一直非常有限。在此期间，战略游戏的概念发展非常迅速，不过一直都是电脑平台的专有品种。虽然这其间也有光荣等公司出品的一些大受好评的历史题材战略模拟游戏，不过影响力相对有限，后来更是将主要市场转移到PC。直到《火焰纹章》的诞生，战略游戏才总算找到了在家用机上的最佳发展方向。

如今一谈起家用机战略游戏，人们的第一反映相信都是各种S·RPG。作为S·RPG的奠基者，1990年的《火焰纹章 暗黑龙与光之剑》已经具备了今后S·RPG的完整形态，回合制战略、类似日本将棋的规则、网格型的移动方式、丰富的故事情节甚至漂亮的人设等特点一直被沿用至今。将RPG的情节和升级的乐趣与SLG统筹全局的成就感相结合，S·RPG吸引了一大批忠实的fans，其整体影响力虽然不及即时战略，却也是当今游戏市场不可或缺的重要力量。



三 终极战区

知名度：★　影响力：★★★☆　突破意义：第一款FPS游戏、第一款3D游戏



3D游戏如今已成为业内的标准，然而在只有点和线的1970年代，3D对于游戏而言实在太过遥远。不过任何一个稍有几何常识的人都知道，要具备3D感觉不一定需要多么复杂的图形，几条线的组合同样可以构造出具有3D感的虚拟空间。最早的3D游戏就是由线构成的3D图形。以线条为特征的游戏画面意味着矢量图形技术，矢量图形简单的说就是只要确定两个点就能定义一条直线，而用光栅图形则需要确定直线上的每一个点。采用矢量图形技术可以让画面上出现很多的直线，用很长的线构造3D世界因此成为可能。

最早用矢量图形技术做出具有3D特点图形的游戏是赛车游戏《Speed Freak》，这款游戏采用主视点，用各种线条描绘汽车和公路。可惜这款街机游戏总共只卖出了700台，没能在业界形成气候，真正给人以3D游戏启示的是1980年的《终极战区》（Battlezone）。

《终极战区》由雅达利的程序员Ed Rotberg开发，同一时期他还以同样的技术开发了空战游戏《红色男爵》（Red Baron）。最后《终极战区》率先作为街机游戏上市，这是历史上第一款第一人称视点射击游戏，它的出现可谓适逢其时。早期的玩家和游戏设计者一直处于不断学习的过程，《终极战区》这种绝对新鲜的游戏类型的出现正好迎合了人们求新求变的心理。或许是《终极战区》这个先行者带来的冲击太大，以至于其后的《红色男爵》非常不幸地遭到冷遇。



虽然只是以线条表示，《终极战区》给人的3D感觉是非常强烈的。其街机筐体采用潜望镜一样的小屏幕作为探视镜，操作时颇有驾驶坦克的感觉。虽然从技术角度上看，《终极战区》并不能算真正的3D游戏，然而游戏中无疑具备了真正3D游戏的精髓。它的出现标志着3D游戏时代的诞生。第一人称视点所带来超强临场感将游戏从单一的平面带到了立体的空间。第一人称视点射击的诞生完全是出自人类的本能，没有雅达利的这款游戏必然会有人想到类似的游戏概念，只是这个开拓者在真正属于FPS的时代来临之前就早早的让人们体验了3D世界带来的无尽精彩，在真正的3D技术诞生之前就预示了一种全新的可能性。



《终极战区》同时开拓了游戏业与军队合作的光荣传统。这款游戏推出后，美国军方对其逼真的操作界面非常惊讶，并且委托雅达利开发一个修改版筐体，用其作为军队坦克驾驶员的训练工具。在此之后，军队与游戏产业的合作日渐频繁，其中最受军队关注的就是各种FPS游戏。美国海军陆战队就曾使用改版《毁灭战士》训练战士间的协作性，近来美国军方更是斥资开发FPS游戏《美国军队》作为其招募新兵的重要宣传手段。



Adventure/勇者斗恶龙

知名度:★★★★ 影响力:★★★★☆ 突破意义:隐藏要素、RPG理念



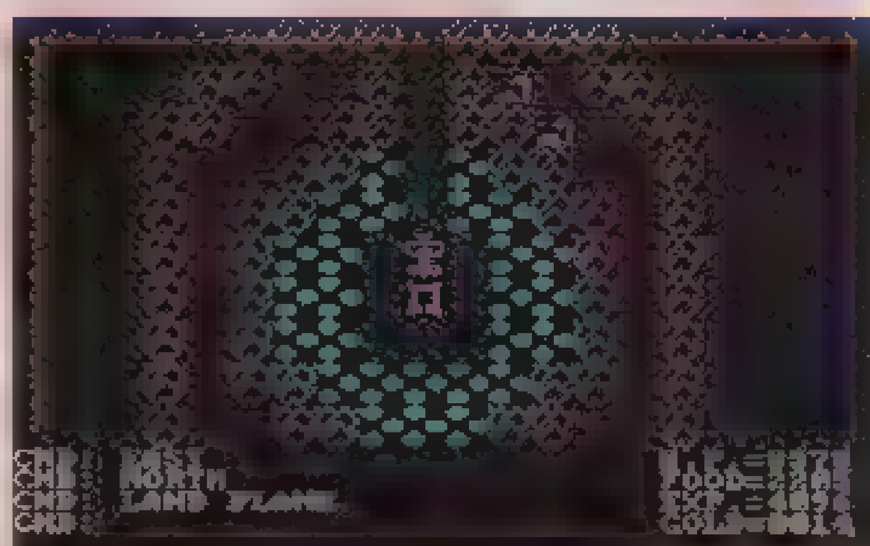
RPG是在日本最具影响力的游戏类型，那么是哪一款游戏开了RPG的先河呢？按照一般的说法，1979年Atari 2600上的《冒险》(Adventure)是RPG的始祖。这款游戏的灵感来自电脑上的同名文字游戏，不过却以图形化的方式让人真实的感受到文字游戏与图形相结合的乐趣。在当时Atari 2600在美国家庭的普及率非常高，《冒险》发售后即卖出了100多万套，成功地向大众推广了RPG的概念。《冒险》仅仅是一款流程极短、结构简单的RPG，不过却为RPG的成长埋下了种子。

在《冒险》之前，家用机游戏的风格与街机几乎毫无区别，《冒险》的出现带来了一种只有在家用机上才能享受到的新类型游戏。《冒险》的精髓就是将早期电脑上文字冒险游戏中用语言描述的东西转化为图形，限于机能，这些图形都非常简单。例如龙在游戏中的形象就像只大肚子的鸭子，而玩家所扮演的角色仅仅是一个方块。尽管如此，这款游戏的深度在当时而言绝对是空前的。《塞尔达传说》所强调的那种探索和隐藏要素的理念在这款游戏中已经被非常完美地表现出来。游戏中有无数的房间，同时也有如今最常见的道具清单，当然，还有最重要的一点——隐藏要素。

▲龙的形象实在是很像鸭子。

《冒险》是第一款具有隐藏要素的游戏。游戏开发者Warren Robinett对雅达利不让制作者在游戏中署名的做法非常不满，因此就想到偷偷地在游戏中留下自己的名字。在游戏中，只要玩家满足特定条件，就会在某个房间中发现Warren Robinett的名字。这个"密技"被发现后引起了很多玩家的好奇，一度使得《冒险》再度热卖。不过雅达利为了阻止类似的事件再次发生，而在其后加强了对游戏的审核过程。《冒险》的隐藏要素在当时引起了不大不小的风波，这一事件产生了两个后果：首先，它启发了游戏制作人在自己的游戏中加入隐藏要素；其次，它让雅达利旗下游戏制作人对于长期默默工作的不满日益表面化，最终导致大批制作人辞职，并由此诞生了第一家第三方游戏软件商Activision。





▲电脑上的原版《创世纪III》，画面虽简单，却已经具备了RPG的基本形态。

对于整个家用机游戏市场，《冒险》的诞生代表着"耐玩性"这个重要概念的引入。不过这款游戏中几乎没有什么对话，与我们如今所熟知的RPG还有很大差别，倒是与《塞尔达传说》之类强调探索的动作RPG较为相似。真正让RPG成为主流游戏类型之一的作品就是当今日本国民RPG《勇者斗恶龙》。

▲FC移植版《创世纪IV》，与《勇者斗恶龙》非常相似。

无论从技术角度还是设计角度，《勇者斗恶龙》都没有什么创新要素可言。早期美国的三大RPG：《创世纪》、《巫术》和《魔法门》中早就具备了《DQ》中的RPG要素，即使是在日本本国，《勇者斗恶龙》也不是第一款RPG。《DQ》的成功不可否认地带有一定的幸运成分，对于游戏产业，它最大的贡献就是为RPG找到了最为适宜生长的土壤，并以其较为成熟的设计模式为今后的模仿者提供了完整的参考物。《DQ》1代最成功的地方在于选择了一个合适的平台。在此之前，RPG虽然已经发展出相当成熟的形态，但一直都是电脑游戏的专有产物。在当时不管是何种规格的电脑售价都相当昂贵，因此普及率也非常有限，美国的三大RPG销量也只不过是区区的几万套而已。《DQ》选择在当时如日中天的FC上发售无疑是非常明智的，它所取得的巨大成功又反过来影响了《创世纪》等RPG开拓者，FC移植版的《创世纪III》和《创世纪IV》等都是根据《DQ》的模式而加以改造。在整个FC乃至SFC时代，几乎没有哪一款RPG能够真正突破《DQ》所确立下来的基本设定。甚至直到今天，RPG的典型特征也没有什么本质的变化。





空间大战

知名度:★★★★ 影响力:★★★★☆ 突破意义:隐藏要素、RPG理念



▲这就是最早的迷你计算机之一PDP-1，显示屏的造型相当奇特。

“互动性”原本是一个与视频娱乐毫不相关的词汇，当二者融合时，便诞生了我们现在所热爱着的视频游戏。1958年威廉·海金波森在Brookhaven国家实验室展出了用示波仪作为显示器的《Tennis for Two》，在历史上第一次引入了视频互动娱乐的概念。不过在当时包括海金波森在内的所有人仅仅将其视为一个技术演示的小发明，从未想过开拓视频互动的概念。真正让视频互动成为一种娱乐，并且大规模流传开来的是1962年的《空间大战》(Spacewar)。

麻省理工学院(MIT)向来以创新精神著称，1962年，MIT里一伙自称“铁路模型社”的黑客团体在当时的迷你计算机PDP-1上开发了一个叫做《空间大战》的互动程序。这是一款二人操作的游戏，玩家用摇杆控制着自己的飞行船躲避对方的导弹，同时还要在燃料耗尽之前将对方击毁。游戏规则非常简单，而实际操作过程却是千变万化，当时的编程者们对于这个用6个月时间编写出来的互动程序简直是如痴如醉，不仅是在MIT校园内，当有人将这款游戏上传到阿帕网(互联网的前身)后，全美各高校都相继出现了《空间大战》的身影，这种新形态的娱乐方式成为1960年代程序设计者们最好的放松方式。互动性的概念形象生动地取代了那些枯燥的符号。

《空间大战》给早期的程序设计者带来的巨大启蒙意义是难以估量的。作为第一款真正的视频游戏，《空间大战》中居然出现了精确的银河系天体图，并且有逼真的物理模型，出现了星球引力和惯性的概念。“对抗”的概念更是游戏本身的重要特点。除了这些技术上的贡献，《空间大战》更加重要的意义还在于他所形成的游戏文化。

Steve Russell是该作的主创者，不过实际成品其实是由同时代大批编程爱好者们的共同努力创造而成。计算机理论在1960年代还是一个刚刚出现的新领域，相关课题任何一点突破性研究成果都会迅速流传开来，合作研究的气氛非常浓厚。Russell最初的工作成果只是其中的一小部分，Pete Sampson加入了一个叫做“大型行星仪”的子程序，表现在游戏中就是星空的背景。另外一个叫做Dan Edwards的学生又破解了游戏程序，在其中加入了地心引力效果。因此这款《空间大战》事实上也是第一款开放源代码的游戏，同时他也是第一款免费软件，所有创造者都没有从中得到任何报酬。最后PDP-1电脑的发行商DEC更是向所有用户免费派送《空间大战》的源代码。



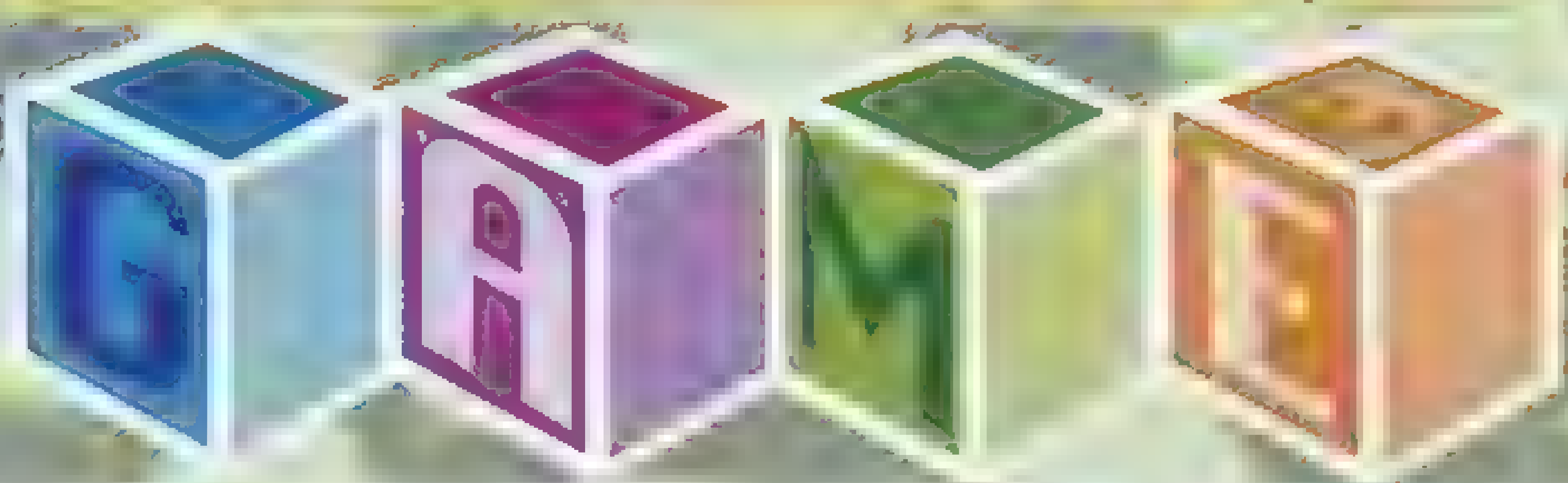
▲《空间大战》的控制器，用两个摇杆控制前后左右移动。

创造《空间大战》的MIT学生们本来就自称黑客，按照自己的意愿修改程序是他们的乐趣所在，这种创造思想不仅让无数程序员成为《空间大战》的游戏迷，同时也成为游戏开发的爱好者。《空间大战》是MOD文化的真正源头，现代FPS游戏可以说是《空间大战》的嫡系子孙。多数FPS游戏都强调多人游戏，并且都拥有复杂的物理引擎。《半条命》是《雷神之锤II》的官方MOD，在其基础上又诞生了民间MOD版的《反恐精英》。《空间大战》在1960年代培养了大批具有游戏创作能力的程序员，其中包括雅达利创始人巴什内尔，他创作的第一款游戏《电脑空间》就是《空间大战》完完全全的翻版。



▲《空间大战》的各种“MOD版本”，画面效果还是相当炫目的。

改版啦！改版啦！说起来游戏立方并没有赶上年初改版那一趟，这回可能不含糊，大家对于立方的新版式的有什么感觉呢？不过版式只是“表”，内容才是“里”，希望这期的内容各位也能喜欢。前几期关于手柄识别的文章中有一些争议，现已收到相关的专业稿件，我们会在下期的游戏立方中重点放出，感兴趣的朋友请不要错过。



多边共享区 Enter the Game

HORI新品摇杆 FIGHTING STICK 2



以做PS2游戏周边出名的HORI最近又有新产品——FIGHTING STICK 2。顾名思义，这是一个专门为格斗迷设计的摇杆，预定7月1日发售，售价4980日元。不过现在市面上的摇杆这么多，光是原装的就有好几种，那么这款最新的摇杆怎样才能在竞争中脱颖而出呢？原来这款摇杆可不是普通的摇杆，它上面搭载了好几种全新的机能！

连射机能：如今连射手柄已不新鲜，但连射摇杆还是挺少见的。这款摇杆上有一个TURBO键，用它可以将○、×、△、□、R1、R2、R3、L1、L2、L3、START键全设为连射，而且还可以调节连射速度，共有15次/秒、20次/秒和30次/秒这3种规格。

类比操作：以往的摇杆不能模拟PS2手柄上的右摇杆，而这个摇杆就支持这一功能，玩家只要拨动开关就可以实现。另外摇杆上的○、×、△、□、R1、R2、L1、L2键和真正的PS2手柄一样，能够感应256级力度，可谓相当强劲。

支持振动：很久以前市面上出现过一款支持振动的DC摇杆，但支持振动的PS2摇杆还是第一次见到。用这样的摇杆来玩对战游戏，实在是太有感觉了。不过不知道振动起来的话会不会影响玩家的操作呢？这就得等到实际拿到手后才能得知了。【纱迦 提供】

《Pikmin2》中的未承诺广告



在《Pikmin2》中每天游戏结束后都会收到一封Email。这些信件多为主角的家人送来的问候，这些问候激励着主角完成他们的还债之旅。然而在其中还夹杂着一些“广告”。其中的未承诺广告是一个性格测试的页面，会让玩家根据情况来选择适合自己的选项，最后以游戏中的人物来说明玩家的性格。除此之外在游戏顺利通关之后的某天还会收到一个广告，此页面的内容是给开发人员留言。看来游戏和网络的互动是越来越多了啊！【铭风 提供】

性格测试页面地址：http://nintendo.jp/p/c234

开发人员留言地址：http://nintendo.jp/p/c756

十年以后

游戏迷可能会始终关注一个问题，那就是未来的游戏会带给他们什么样的体验。这点和体育运动爱好者（比如球迷）不同，因为电子游戏的硬件不断进步，带领游戏方式发生变革，你很难猜到5年或者10年以后的游戏是什么样子。美国普林斯顿大学的几位对电视游戏感兴趣的学生根据计算机行业的发展规律写出了这样一张表格，也就是10年以后，2014年的游戏机配置和游戏能够达到的水准。我们不妨来先睹为快。

出品公司：Microsoft或SONY或IBM（居然有IBM，居然不看好Nintendo……）

CPU主频：44GHz　　主内存频率：30GHz

主内存带宽：224GB/秒　　主内存容量：2TB（2048GB）

显示用内存容量：32GB　　像素填充率：300兆像素/秒

图形带宽：3380GB/秒　　硬盘容量：30TB（30720GB）

游戏软件容量：至少4TB（4096GB，现在相当于870张标准DVD容量，各位读者也不必吃惊，想想十几年前的卡带容量与今天的DVD容量相比……发展速度可能会越来越快。）

操作系统：Microsoft Windows For Game Players（简称Windows GP，汗……）

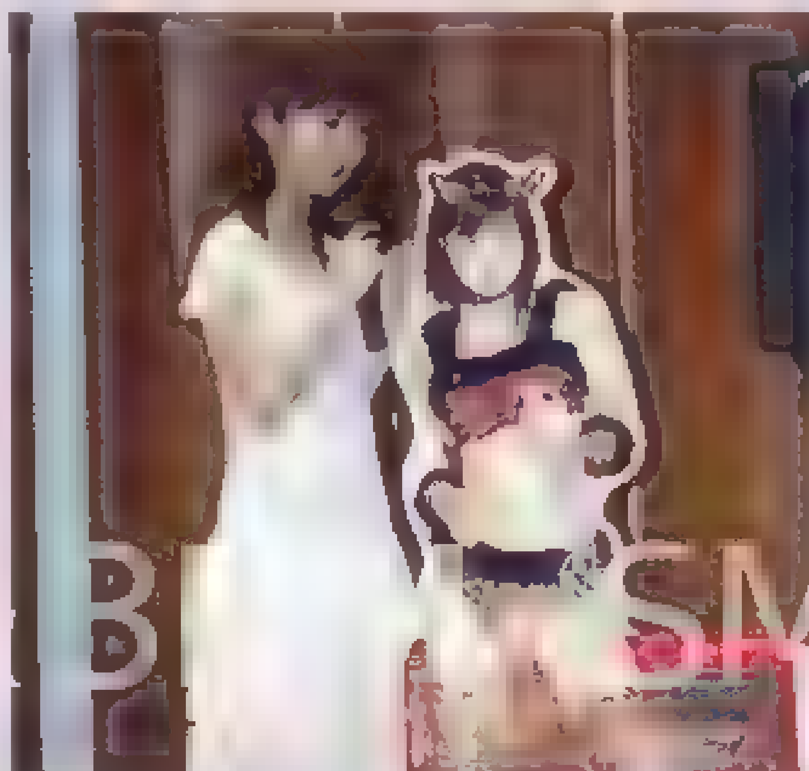
操作方式：实物手柄、虚拟手柄、直接动作识别、语音命令

主机尺寸：不大于Xbox

- 单机游戏也要求接入互联网。
- 能够实时运算生成PlayStation4或同档次机器的CG动画。
- 能够处理真实的人像并应用到游戏之中。
- 可能使用石墨作为存储媒体。（这个有点开玩笑吧……）
- 具备直接影响用户心理/情绪作用的辅助系统可能会诞生。
- 游戏制作成本高昂，小公司将完全被淘汰，类似汽车工业。（好像有这个趋势……）
- 购买不合适的游戏软件将被依法逮捕。（呵呵……）【泰坦 提供】

《血腥咆哮4》代言人小仓优子

颇具人气的3D格斗游戏《血腥咆哮4》已于5月27日在PS2平台发售，Hudson聘请人气女星小仓优子作为游戏代言人也确实给这款3D格斗游戏的发售起了推波助澜的作用。6月12日，未来歌留多商会和新潮社为了给即将发售的《血腥咆哮》卡片以及小仓优子写真集做宣传，在银座·ヤマハホール会场共同举办了颇具声势的宣传活动，而活动的主题，是《血腥咆哮4》购买者们与小仓优子的见面握手会。在谈及对《血腥咆哮4》这款游戏的感受时，小仓优子说，这款游戏确实如标题一般的血腥，人物变身时甚至很恐怖，所以推荐18岁以上玩家购买。而游戏中她最喜爱的角色是变身成兔子的爱丽丝。



清纯靓丽的小仓优子出生于1983年，在演艺圈以邻家女孩般的可爱形象受到FANS的喜爱。除了为《血腥咆哮4》作代言人，还在Capcom的Xbox网络对战大作《铁骑大战》的宣传仪式上与著名声优宫村优子一起穿上戎装助威。【马修 提供】

大家来充电——关于 Wi-Fi

NDS 及 PSP 竞相采用的所谓“Wi Fi”到底是个什么东西?

各位是不是对业界新名词感到头大?一般情况下,不是太需要的话,还是少接触这些东西为妙,但还是有一些名词是我们必须掌握的,就比如说NDS和PSP都会用到的所谓“Wi Fi”!还有什么IEEE802.11……别急,这次就由SOUL来陪你一起充一次电,让我们以“剥洋葱”(汗)的方式,一层一层深入地好好认识一下“Wi-Fi”,以防大家中途“迷路”。

■什么是“Wi Fi”?

“Wi-Fi”是英文“Wireless Fidelity”(无线保真)两个单词的简写,这个单词的来历当然是借鉴了音响界的“Hi-Fi”(High-Fidelity,高保真)这个著名的名词的。不过无线保真只是“Wi-Fi”字面上的意思,“Wi-Fi”其实是指经过“Wi-Fi联盟”认证的产品的总称,“Wi Fi”产品都是符合了IEEE802.11标准的无线局域网产品。

■什么是 EEE802.11 标准?

EEE就是指“Institute of Electrical and Electronics Engineers”——“电气电子工程协会”,这是位于纽约的一个全球性非盈利组织。他们主要负责制作定一些电气及电子业界的工业标准,而“IEEE802.11”就是他们所制定的一个关于无线局域网的工业标准。IEEE802.11标准也并非一个,它还分为EEE802.11a、IEEE802.11b、IEEE802.11g等子标准,目前应用最广的就是“IEEE802.11b”,这也就是我们的PSP所使用到的“Wi-Fi”标准,而NDS虽然也使用到了IEEE802.11标准,但还加入了任天堂独有的通讯协议。

■什么是无线局域网?

比如说一间办公室、几台电子设备或是电脑之间要想互相传递数据,当然就要联网了,这时就构成了局域网(Local Area Net,LAN),而如果这些电子设备之间不是通过缆线,而是以无线的方式进行联网,这时就叫做无线局域网(Wireless LAN,WLAN)了。

■“Wi Fi”的速度和距离?

“Wi-Fi”(无线保真)就意味着就是超高速的无线局域网传输速度,不然怎么能叫“保真”?IEEE802.11b标准的传输速度最高为11Mbps,工作频率2.4GHz;室外距离可以达到100~300米(指无障碍物的情况下),室内在30~60米(指有障碍物的情况下)。那么有线局域网的速度又是多快的?一般情况下,现在有线局域网的基本速度是10Mbps,更快速度标准是100Mbps及1000Mbps(这些更快的标准目前正不断普及中)。看来有线和无线还是有区别的……

■什么是bps?

bps是一个表示数据传输速度的单位,即“bits per second”(bit每秒)的缩写,8 bits=1 byte,这个大家应该都知道吧。比如说现在所谓的“宽带上网”,一般速度达到100Kbps以上时就可以认为是宽带网了。

■那蓝牙、红外线算什么?

它们就是非“Wi-Fi”系的短距离内的无线数据传输。蓝牙的应用距离为9米之内,速度约1Mbps。红外线(传输)的速度为115.2Kbps以下,通过一些专门的设备也可以实现4Mbps速度的高速红外线;红外线传输距离被限制在1.5米之内,而且发射器必须互相对准,中间也不能有障碍物。

值得注意的是,NDS和PSP都在“Wi-Fi”之外增加了一种“非Wi-Fi”,不过PSP用的是红外线,而NDS用的是蓝牙。

那为什么NDS和PSP有了“Wi-Fi”还要有“非Wi-Fi”?原因很多,“非Wi-Fi”虽然性能不济,但更便宜、更容易实现,还有,“非Wi-Fi”比“Wi-Fi”更省电,对于掌机来说,能否更省电可是很关键的。

■与手机的网络标准相比呢?

手机上的GPRS标准的最高速度可以达到115.2Kbps,实际速度在33.6~56Kbps之间(大致是比一般拨号上网的速度慢一点)。而手机上的CDMA 1X标准的速度最高可以达到152Kbps。“Wi-Fi”和一般我们手机用的通讯标准虽然都属于无线,但区别在于,“Wi F”的速度是GPRS的100倍左右,但所能应用的距离比起GPRS就不知要短多少了。



■NDS和PSP的“Wi Fi”

PSP具有标准的“Wi-Fi”,这就让PSP和其他同样具备“Wi-Fi”的电器有了相连的可能,而且也让PSP有了在室外进行无线上网的可能。现在很多大型娱乐设施里都装有“Wi-Fi”,PSP只要靠近这些领域就可以收到的数据了。PSP的“Wi-Fi”也应用于几台PSP之间的数据传输,以此来实现掌机上的多人游戏!NDS最多可以由16人组成一个相连的局域网,可应用的距离在9米左右(蓝牙部分)。同时通过利用IEEE802.11以及任天堂自己开发的通讯协议,可以让NDS连入互联网,以此来实现远距离的多人游戏!【SOUL 提供】

总结:“Wi-Fi”其实就是指具有很高速度的短距离内的无线通讯标准。

这款游戏适合你吗?

大家在购买游戏的时候,一般都会在游戏封面上看到类似下面的标记,这些标记注明了该款游戏适合哪个年龄层的玩家,方便了家长在控制孩子玩游戏时的内容取向,避免小孩子过早地接触一些不适合他年龄的游戏。而在国外的一些游戏店,如果商家敢冒天下之大不韪把“适合18岁以上玩家”的游戏卖给15岁以下玩家的话,等待他的将是倾家荡产的罚款和赔偿……



那么是哪些机构在对这些游戏进行评级呢?在日本的机构名称为CERO(全称为Computer Entertainment Rating Orgnization,电子游戏评级机构,网址是http://www.cero.gr.jp),在美国的机构名称为ESRB(全称为Entertainment Software Rating Board,娱乐软件评级委员会,网址是http://www.esrb.org),这些机构都是非营利性质的,多由该国的教科文组织成立,根据该游戏是否包含暴力、色情、脏话等不良内容来进行级别评定,所有发售的游戏一定要经过该机构的评定,否则是不允许上柜销售的。而销售商再根据这些标记将游戏分柜销售,一般适合低年龄的都放在比较靠下的位置,适合青少年的比较靠上,而成人级的游戏则单独开辟一个柜台销售。正是有这样权威的机构对游戏进行级别评定,有游戏厂商和销售商的主动配合,国外的游戏市场才能健康有序地发展,相信等到我国的游戏产业形成一定规模以后,类似的机构也一定会出现,届时就需要我们的游戏厂商和游戏玩家共同来扶持我们自己的游戏产业健康成长了!

另外在欧洲也有同样的机构,名称为PEG(全称为Pan European Game Information,泛欧洲游戏信息组织,网址是http://www.pegi.info),在欧洲发售的游戏上都会由该机构注明3+,7+,12+,16+,18+等标记,分别针对相应年龄范围的玩家。不过国内欧版游戏流入较少,这里就不重点介绍了。

这里顺便说两个笑话:一是《死或生极限沙滩排球》在公布之初,因为是竞技游戏的原因,虽然选手们穿得比较“节省”,但仍定为“适合12岁以上玩家”,随着开发工作的进展,公布的游戏内容越来越多,主角们也渐渐越穿越少,级别也越定越高,最终待到游戏发售时,终于被定为“适合18岁以上玩家”;二是《横行霸道3》,由于游戏包含大量暴力、色情、脏话等内容而被定为“成人级”,但是这款游戏实在是太受欢迎,很多18岁以下的玩家为了玩到这款游戏,只能求着爸爸妈妈帮他们去游戏店购买,倒也形成游戏店里独特的风景。【多边形 提供】



▲这就是两家机构的主页,在这里可以查询游戏的详细评级信息。



绘梦人

当你拿到一款新游戏的时候，首先吸引你的眼球的究竟是什么呢？是系统？是画面？还是音乐？都不对，正确答案应该是——人设。因为，上面那些你都需要在玩过之后才能体会到，而人设却能够在第一时间内占据你的视线。从本期开始，UCG将会加入“绘梦人”这个栏目，你所欣赏的众位画师也会一一出现在你的面前。不多说什么了，Let's go!

小岛文美（AYAMI KOJIMA）

虽然一说起“恶魔画师”这四个字来，几乎所有人都会将目光投向一位名叫金子一马的男子。但在中国，情况却似乎有些不同，因为“恶魔”这两个字只会让我们立刻联想到一个知名的系列，而为我们编制这个冷艳之梦的，则是一位美丽的女子。

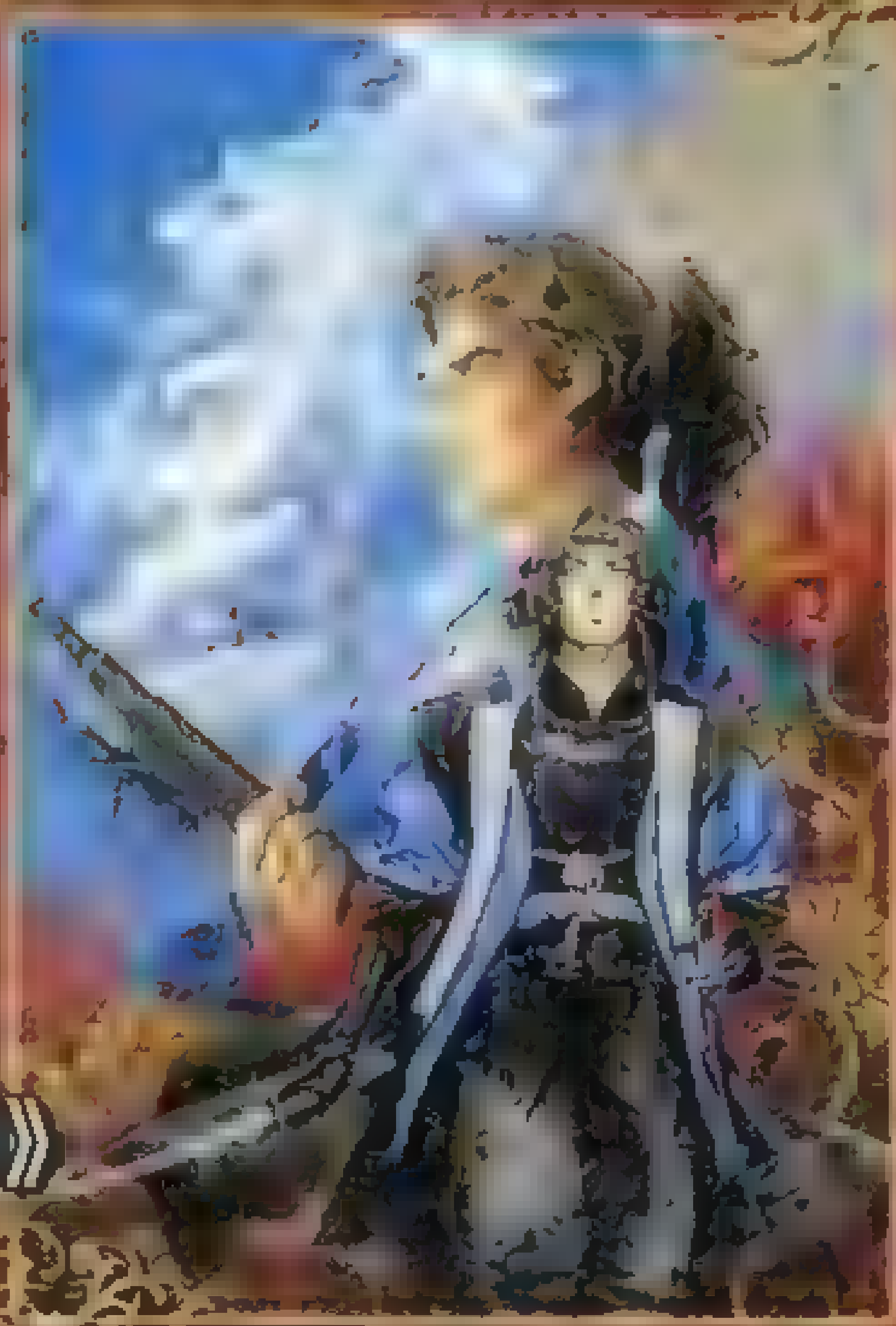
这个游戏系列，叫做《恶魔城》；而这位女子的名字，叫做小岛文美。







《佣兵传》 制造商：光荣 机种：PS、SS



《维新之岚 幕末志士传》 制造商：光荣 机种：PS、PC

小岛文美出身于东京，年龄不详，她在学生时代便非常喜爱绘画，当毕业之后，由于“我觉得自己画的还算不赖嘛”，因此才选择了插画家这个职业。小岛常用丙烯颜料厚涂作画，往往根据色调选用Liquitex、TURNER或HOLBEIN等品牌的丙烯颜料。在着色之前，她常使用造型膏等底面画材，而另一个特点是经常使用沙笔。

虽然说国内大部分人都将其等同于“《恶魔城》系列”的人设，但实际上，她的作品却是以小说插图、封面，尤其是幻想小说、时代小说及学研历史群像新书系列的出版物居多，而与其合作最多的，则是以《吸血鬼猎人D》、《妖兽都市》等作品而广为人知的著名作家菊地秀行先生。

与这些相比，小岛文美和游戏的因缘其实并没有我们想像的那么深，除了“《恶魔城》系列”外，她也只担任过《佣兵记》、《维新之岚 幕末志士传》等少数几部游戏的人设及插画工作而已，但这已经足够让其为全世界的游戏迷所熟知了。

当第一眼看到小岛文美的画时，几乎每个人都会有一种惊艳的感觉，不过，呈现于人们面前的却并非那种“柔和之美”或者“妩媚之美”，而是冷艳的“恐怖之美”。令人们内心的恐惧与甜美的陶醉自然地融为一体。

在某次访谈中小岛文美曾提到过，她最喜欢的便是类似于“世界末日”那种氛围的恐怖美，以及巴罗克式的、华丽而厚重的世界观。在她看来，人类的胡乱猜疑才是生成恐怖的真正原因，而将人类的这种无奈用笔触表现出来便是她的工作。









我们今天看到的小岛的画风，其实与以前相比已经有了很大的差异。原本她比较喜欢的是那种极为普通的风格，就如同学校美术课上的那些静物写生及风景画一般。对于诸位小岛FAN来说，大概要庆幸于她没有将这种风格保持下去吧。

真正让小岛文美在中国大红大紫的，毫无疑问非《恶魔城 月下的夜想曲》莫属，而这也是她与这一系列的初次牵手。在此之前，Konami曾在系列作品中尝试过写实派、幻想派、动画派等多种画风，而直到此时，他们才真正找到了一位最合适的画师。

在小岛文美的笔下，我们看到的是一个集华丽、诱惑、颓废、死亡于一身的恶魔城，而阿鲁卡多、夜魔、利奇特这些经典的形象也自此深入人心。在这之后，除了GBA上的《月轮》之外，小岛文美担任了“《恶魔城》系列”所有作品的人设及插画工作，并得到了社会各界的一致好评。





[illegible]

▲《恶魔城》系列[illegible]的人设原画

历数“《恶魔城》系列”的主角，无论是阿鲁卡多、来须苍真、祖斯特还是原祖级的里昂都属于那种沉默寡言但英俊潇洒的类型。实际上，这并非小岛的偏好，而是Konami和IGA（五十岚浩司）的要求。由于不能对主角设计进行冒险的尝试，小岛便只好迎合大众口胃将主角们画帅一点。而她喜欢画的类型是那种粗野的，与“所谓的美形”靠不上边儿的人物，还有就是——老人。不过，迄今为止还没什么机会让她得以发挥。按照她的话所说就是：“尽管年轻人很美，但我觉得，作为美形越成熟，阅历越丰富，上点儿年纪才是最好的。”

[illegible]

在不久之前的5月27日，IGA在为《心跳回忆》十周年纪念写下赠言时，透露了《恶魔城》的新作正在开发中的消息，如果没有什么意外的话，小岛文美依然会担任这部作品的人设工作吧。

“如果真有一种我喜欢的东西出现，我一定会将感情全部投入进去竭力画好他。总之，我会努力坚持下去的。”

这是小岛对她的FANS们的承诺，我们也期待着这位美丽的女子能将一幅幅更加华丽摄人的恶魔绘卷展现于世人面前！







你好！本人刚买《仙乐传说》不久，有几问题想请教一下，望能回复。①本作的U.Attack系统让我难以掌握，虽然有UCG的攻略在有手，但我还是不能完全弄懂。虽然发动了但只是乱按才连上一两招而已，不能像Gamehalo中那样连上上百下。本人也研究过，但是还是不能很好地掌握，请原谅我的愚昧，还请再详细地解说一次好吗？在这里谢过了。②EX技巧也是让我很头痛，战斗的时候不知道怎么回事就会发动了复合EX技巧，原因上同，也请详解。还有如何在BOSS战中偷取EX宝石？③料理有什么作用啊？我第一次买“《传说》系列”，不知道有什么用，还有料理小游戏中如何料理，真是难倒我了。（好像这是个白痴问题）④《仙乐传说》的最高等级是不是225级，如果是的话那么要如何练才能达到那个等级啊？好辛苦的哦！请邪魔帮帮忙。⑤在战斗中得到的交易品道具有什么啊？比如说皮毛和神秘绸缎之类的是不是那来炼武器的？邪魔天使不是说有信必复吗？请你不要食言。【youken】

邪魔天使：①U.Attack技要事先在系统的U·アタック菜单里设定，每个角色分别对应A、B、X、Y中的一个按键，对应摇杆的不同方向，每个角色可以分别设定4个不同的特技。然后，在战斗中，首先U·Attack槽要蓄满（呈红色），然后接近敌人按Z键，要击中过后才会发动。发动以后就可以根据事先设定好的特技自由组合了，特定的组合还会形成合体技。要注意，如果设定的特技中有诸如魔法之类需要咏唱的，可能会出现正在咏唱魔法，而不能输入下一个指令的情况，从而导致U·Attack发不完全。②首先，EX技巧只要组合出来就可以在地图或战斗中自动发挥作用，特定的EX技巧组合会形成复合EX技巧，当出现新的复合EX技巧时，战斗后会显示出“XXX习得”的字样。估计你是经常更换EX技巧，所以导致在战斗后习得EX技巧。至于在BOSS身上偷到EX晶珠，则要用女主角柯莉特的偷盗特技アイテムスティール或ローバーアイテム；另外，偷盗是有一定概率的，角色的运气如果很高的话偷盗几率就会上升。③料理是“《传说》系列”的传统，料理不同其效果也不一样，料理的功能大致分为：回复HP、回复TP、解除异常状态、暂时增加能力等几种。至于料理迷你游戏是要考你的记忆力，要记住客人所点的料理的名字以及数量。这个游戏要有一定的日文基础，所以有点难。④《仙乐传说》的最高等级是255级，要达到这个等级数的确是个艰难的过程。首先要花3000点奖励点数去买“经验值10倍”，然后去找经验值高的敌人战斗，比如魔书隐藏迷宫中的敌人。要注意的是，“《传说》系列”中的经验值有个特点，那就是当级别达到一定数量时之后的经验值会减半，再达到一定数量时会再减半……⑤毛皮、绸缎这些道具大都是打造武器、防具、饰品的必需品，在カスタマイズ屋那里打造时就能发挥作用了。(^_^)

您好！我是一个“油细鸡饭”，最近总算摆脱了UCG买了一大堆却没有主机的“困境”……我想问你们一个问题：PS2“THE BEST版”游戏和普通版本的游戏有什么不同？为什么THE BEST版本的便宜，THE BEST版本的游戏光碟的质量和普通版本的游戏光碟质量一样吗？会不会比普通版本的质量差？里面的东西会不会比普通版的少？我正打算买《天诛3》的THE BEST版，但不清楚THE BEST版和普通版有什么具体的区别，所以麻烦你们了。【伍梁】



胜负师：THE BEST版算是老问题了，记得我刚来串主持小卖部时，纱迦曾细说过廉价版软件的出现原因和存在意义。这里就照顾一下新近加入“油炒饭”再简单回复一下，以打消有意购买廉价版游戏的读者的一些顾虑。廉价版游戏的内容和正式版游戏基本上是一样的，不会出现质量方面厚此薄彼的问题，其价格会比正式版低2000～4000日元不等。各种廉价游戏之间还是有一定区别的：MEGA HITS是正式版的销量达到一定数量时推出的所谓纪念版，因此价格相对要高一些；THE BEST版则是没什么特殊理由发售的版本，就是价格低罢了。厂商推出廉价游戏的原因很多，有时是为了配合新作造势（这种情况多见于MEGA HITS），有时则是消除了正式版的BUG后推出的完美版，更多的时候则是以价廉来吸引更多玩家购买，以提高游戏的人气和销量。因此喜欢的廉价版游戏大可放心购买。（说起来《Shinobi 忍》的THE BEST版因为赠送了一张特典DVD而显得更为超值。）

This time's question is：当初《Metal Gear Solid 2 Substance》移植到Xbox上的初衷是什么？是一次简单的合作还是Konami“自己送上门”的？你认为这次的《Metal Gear Solid 3 Snake Eater》再次移植到Xbox上的几率有多大？Over！【Snake】

胜负师：早在《MGS2》推出前，Konami就曾与微软有过协议，Konami会在Xbox上推出一款“《MGS》系列”的作品，至于推出哪一款、是否独占都细节则均没有定死。后来《MGS2SUB》在PC、PS2、Xbox三个平台上同时推出，可以说Konami履行了协议，并没有对微软食言。至于《MGS3》是绝对ONLY FOR PS2的，移植Xbox的可能性微乎其微。不过现在的业界瞬息万变，哪天要是公布个多平台的《潜龙谍影3 实体》那根本就没什么值得大惊小怪的。

胜大哥，你好！小生有礼了！最近在下正忙着玩《龙背上的骑兵》，可是遇到了一些问题：我按照攻略打到第二章，但不知道怎么才能让契约者莱昂那鲁加入。到第三章时，攻略上说要打第四节“无念之思”必需第三章第3节通过，莱昂那鲁、娅琉苏加入，并选择“前往海之神殿”才行。可是不管我怎么试都没用，第四章第六节也一样，请大哥一定要帮帮我，我快急死了，谢了！【但丁】

胜负师：《龙背上的骑兵》是一款在流程方面十分怪异的游戏，它并不是顺序进行的，剧情方面也是多层次发展的。但是因为可以自由选择任意的关卡进行挑战，所以这种流程形式并不会让玩家花费太多时间。让契约者莱昂那鲁加入需要在20分钟内通过第二章第8节，这样就会出现分支路线，在通过第二章第十四节后莱昂那鲁便会加入。此时反过来选第二章第五节才能进入特别章“莱昂那鲁之饥”。同样的，第三章第8节20分钟内通过后分支情节出现，第三章第十五节过后娅琉苏加入，此时就可以进入第三章第四节了。第四章第六节比较麻烦，需要第四章第9节20钟内通过，并通过第八章第9节（结局A达成），这也是契约者塞尔加入的基本条件。

胜负师你好，我想问一个关于日语等级的问题。我记得日语等级考试分为四级，那么在一般的游戏过程中，一级与二级究竟有多大的差别呢？【周捷】

胜负师：关于这个问题，我特别请教了编辑部的日语达人之一小邪。日语一级和二级的考试内容差别还是比较大的。所谓日语二级测试的主要是日常用语，而一级的专业性就要强得多，包括书面用语、生僻的词汇甚至是古文，这些东西日本人在平时都很少用到。因此一般的游戏过程中，过了二级考试应该就能对付得了，如果要看懂基本情节甚至日语三级都能凑合了。不过要是想深入了解剧情，那能有一级水平那自然是更好了。另外，还有一件事，就是要学会查字典哦！

本人对PS2的《恶魔城 真实的叹息》产生了兴趣，看友人玩了一下，发现一些BOSS的大技虽不能防御，但却可以被完美防御掉，因此猜想用这种方法可以在所有的BOSS战中达成无伤。本人因为没有主机，无法验证，只能在朋友家稍稍玩一下，没法全力研究。如果可能的话是否可以演示一下CRAZY难度下BOSS RUSH模式挑战无伤最速呢？因为本人看了Gamehalo DVD中的《鬼泣》、《女忍》的挑战后想到的，有一点心血来潮。【圣者】

胜负师：这种可能性并不是没有的，最近就已经收到了安徽的《恶魔城》达人“恶魔克星”的BOSS RUSH影像，虽然没能达成全程无伤，但其速度比起当时纱迦的概念演示要快了不少。所以会收录在下一辑的《Gamehalo DVD》中，请到时观看。如果哪一位能达成更好的成绩或完成更为严苛条件的挑战，都可以向“游戏光环”投稿，我们将万分欢迎。






すごい！すごい！すごい！すご～い！「トロイ」は本当（ほんとう）にすごいですよ！バナさんはちょ～～うカッコウいい！こんな兄（にい）ちゃんいると心強（こころづよ）くなりますよ。パリスは幸（しあわ）せだな…羨（うらや）ましい。頼（たよ）りある兄ちゃんは最高（さいこう）ですよ。僕（ぼく）は、もうバナさんのファンになりましたよ。ところで、6月（ろくがつ）に入って、天気（てんき）も暑（あつ）くなるから、皆（みなさん）さんはお体（からだ）のことお気（き）をつけくださいね。病気（びょうき）になったら、ゲームもやらなくてつらいですよ。中国語（ちゅうごくご）には「身体（からだ）は革命（かくめい）の元手（もとで）」という諺（ことわざ）があります。はい、雑談（ざつだん）はここまで！（太棒了！太棒了！太棒了！太棒了！《特洛伊》真是太棒了！班纳超帅！有这样的老哥才会安心啊，帕利斯真幸福，羡慕……现在我已经是忠实的班纳FAN了！另外，已经步入6月了，天气也变热了，大家可要注意身体啊，生病了就不能好好玩游戏了，中国有句俗话“身体是革命的本钱”。好，闲聊就到此为止吧。）

热血の机战

这次还是我们的《机战》时间。小邪不才，目前还在二周目停滞不前，看星夜大人都快四周目了，真是心痒难耐啊。不过没关系，反正游戏在自己手上，有时间就玩几关吧。

——神（かみ）を信（しん）じて生（い）きている人々（ひとびと）を欺（あざむ）き、真実を虚偽（きょぎ）に塗（ぬ）り替（が）える悪魔達（あくまたち）…例（たと）え神が現（あらわ）れずとも、いつか必（かなら）ず心（こころ）ある者（もの）が神に代（か）わって悪（あく）を裁（さば）く…人、それを天誅（てんちゅう）という！

kami wo sinjite ikiteiru hitobito wo azamuki sinjitu wo kyogi ni nurigaeru akumatati tatoe kami ga arawarezutomo ituka kanarazu kokoroarumono ga kami ni kawatte aku wo sabaku hito sorewo tentyuu toiu

——欺骗相信神而活着的人们、将真实涂上虚假外表的恶魔们！即使神不出现，但一定会有有心之士代替神惩罚你们！人们把这称为天诛！

说实话，罗姆的这些台词还是很热血、很能激励人的，但关键就是恶心在隔三岔五蹦出来，而且说台词的时候还不能跳过，烦！

——人は誰（だれ）でも宇宙（うちゅう）を動（うご）かせるほどの無限（むげん）の力（ちから）を秘（ひ）めている…しかし、その力を破壊（はかい）と殺戮（さつりく）に使（つか）おうとする者（もの）もいるだろう…創造（そうぞう）に使うか、破壊に使うかは人に委（ゆだ）ねられた最後（さいご）の選択（せんたく）なのだ。あらゆる生命（せいめい）の源（みなもと）である光（ひかり）を絶（た）やすまいとする心…人、それを愛情（あいじょう）という！

hito wa daredemo utyuu wo ugokaseruhodo no mugen no tikara wo himetiru sikasi sonotikara wo hakai to sarriku ni tukaou tosuru mono mo irudarou souzou ni tukauka hakai ni tukauka wa hito ni yudanerareta saigo no senntaku nanoda arayuru seimei no minamoto dearu hikari wo tayasumai tosuru kokoro hito sore wo aijyou toiu



——每个人都有驱动这个宇宙的无限的力量。但是，也有将这种力量用在了破坏与杀戮上。到底是用在创造上面，还是用在破坏上面，最后完全靠人类自己的选择。无数生命之源之光没有断绝之心，人们称其为爱。

呵呵，又见罗姆，对此偶不作评价，这不过是某编的恶趣味罢了。

日本文化一角

也许有读者发现，这个小板块里的内容跟游戏并没有太大的关系，其实小邪这么做，主要是让大家了解到游戏之外的知识。其实在游戏中我们处处都可以看到日本文化，拿“《东魔》系列”来说，里面的式神等东西就是日本神道方面的东西，所以也不是说没用啊。

剑玉（けんだま）

说起“剑玉”也许大部分玩家可能不太熟悉，如果说到《仙乐传说》的吉尼亚斯和《战国无双》中阿市的武器，那么大家可能就有印象了。剑玉是日本一种古老的玩具，将木棒的一段削尖，在另一端挖一个碗形的坑，然后系上一颗开一个洞的木球，这样这个玩具就做好了。玩的时候让球放在碗槽部分或是刺在柄端的尖刺部分，类似的游戏在欧洲也有。到了大正时代（公元1912年～1926年），柄的部分变成是了十字型，而碗槽的部分也变成3个。

神道（しんどう）

说起日本本土的宗教那就是神道教了，神道教的中心是日本人的自然观和对先祖的崇拜，他们认为世间万物都是由神生出来的，成为神掌管的东西，而大自然了里的一切物体中都寄宿有神（神道中记载日本的神有八百万之多）。山神、树神这样的神比比皆是，而鸟居和绞绳则是代表了神域。一般而言，人们都是修建神社然后将寄宿了神的御神体放置在里面供奉起来。




雪国（ゆきぐに）

我们知道，日本的主要岛屿有4个：本周、九州、四国和北海道。由于北海道处于四个岛屿的最北方，所以这里的降雪量就比较多，当下了雪时，这里一片白雪皑皑的景色非常漂亮，而“雪国”就是日本人对北海道的称呼。在川端康成的著名小说《雪国》的第一句就这么写道：“長い国境（くにざかい）のトンネルを抜けると雪国であった。（穿过长长的省界的隧道，就到了雪国了。）”

日语Q&A

Q：请问日本人说“先生（せんせい）”就是称呼教师么？

A：称呼“先生”并不是只称呼教师的，就像中文中“老师”这个词，我们称呼一个人为“XX老师”，那个人不一定是教师，这不过是对有地位、年长者的一种称谓罢了。不过日语中“先生”这个词所用在地方就比中文中“老师”这次词要严格一些，一般来说医生、律师、政府官员等职业的人才称其为“先生”。另外，日语中称呼德高望重者还有“老師（ろうし）”，《FF》里的艾本的老师、《圣斗士》里的童虎都是被称为“老師”的。

Q：日语中有日本固有词汇和汉语词汇之分，那么它们的区别是什么呢？

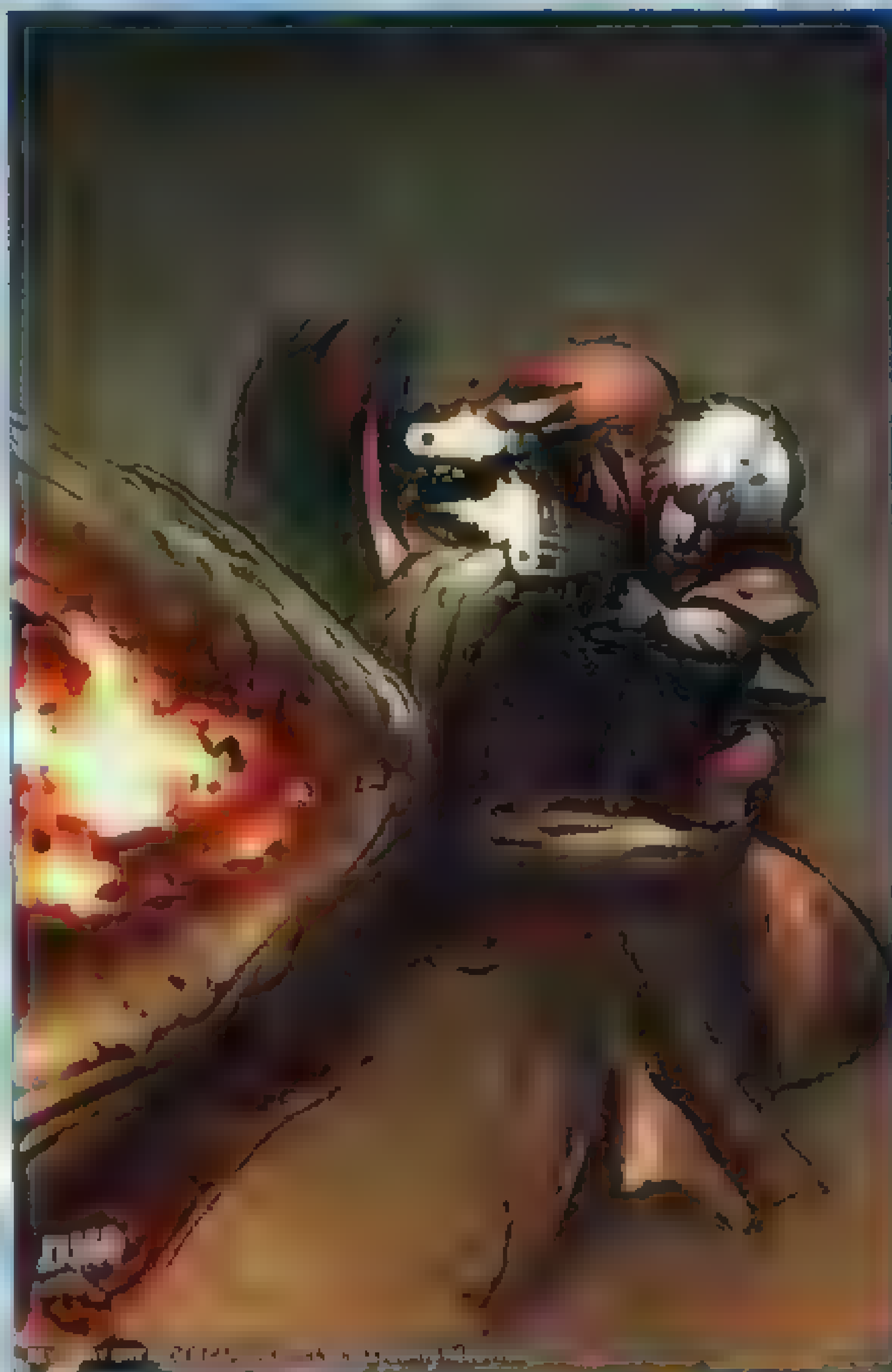
A：在平时说话中，日本人肯定是用日本固有词汇比较多，毕竟汉语词汇听起来太生硬了。但是在正式场合，比如演说、作报告与播新闻时，用汉语词汇的情况就比较多了。

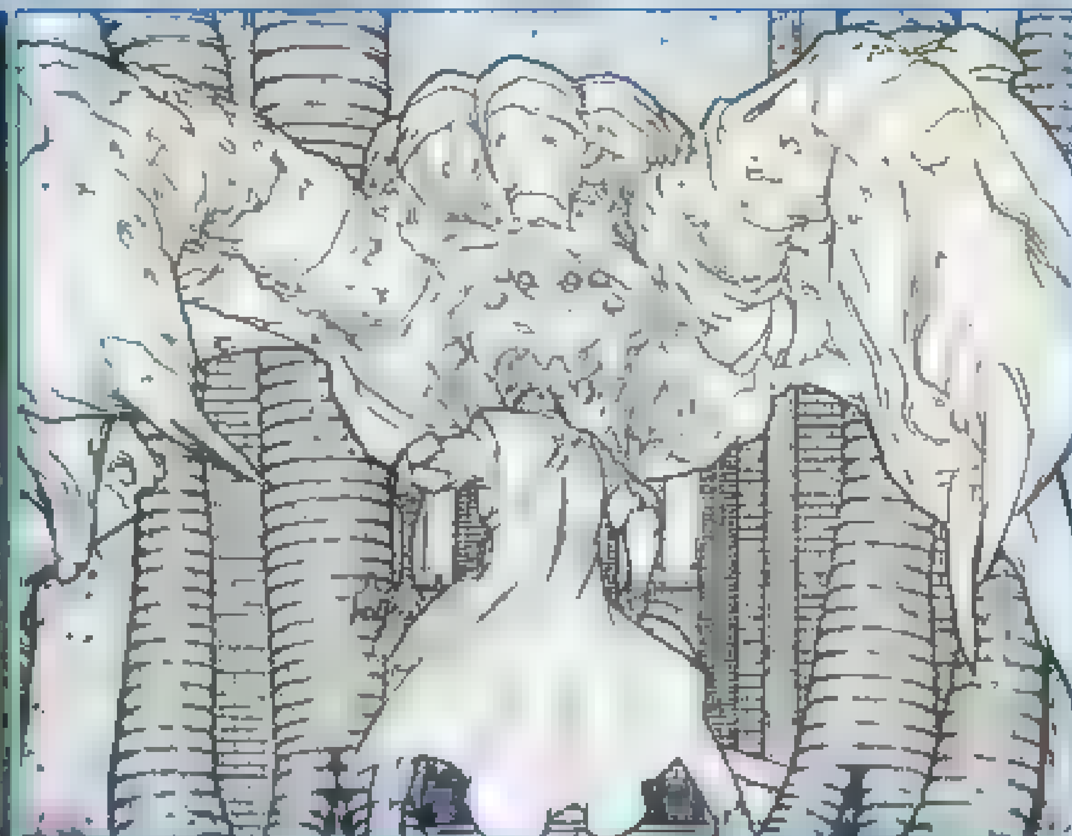


SOUL的秘密花园

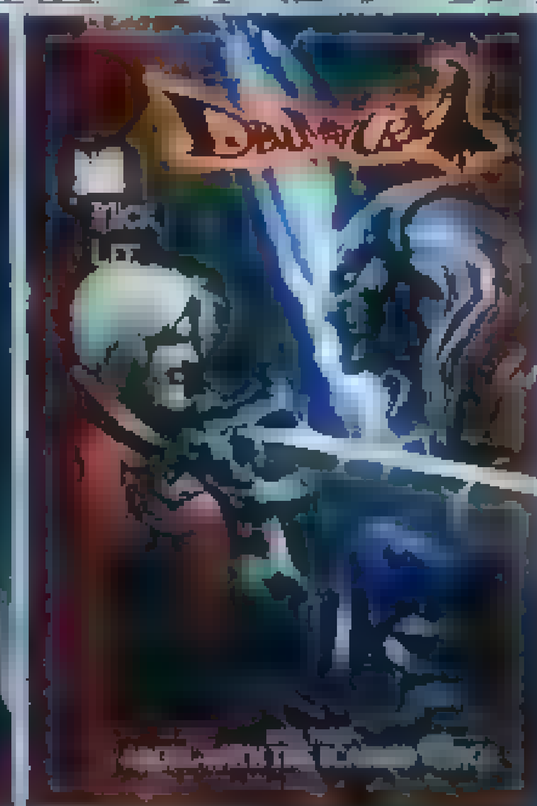
秘密花园　第21期，天气真是越来越热了（>＜）……唉　我好像上期说过类似的一句话……哎，来来　和SOUL一起来感受一次"眼睛的冰激凌"＊＊）　下面就是SOUL这次为大家送上的清凉画卷。

尽管现在电视、电影大流行，但漫画仍然保持应有的热度啊　上期让大家看了《替龙谍影》的美国漫画，这期则是《鬼泣》的美国官方漫画。作者的画功还是相当到位的。至于剧情，其实游戏中的剧情片断相当少，不过这也给漫画的剧情创作留下了更多的空间。











《新约圣剑传说》插画。开发商BrownieBrown大家都知道吧？他们原来曾是史克威尔的《圣剑传说》开发小组，独立之后在任天堂"全额出资"的帮助下才成立了公司。前段时间他们又公布将为NDS开发游戏，难道会是《魔法假日NDS》？相信他们很快就会给我们答案了。

送给大家的夏季清凉插画。插画来自2001年的《SNK VS. Capcom卡片战士2 扩充版》。插画用色非常爽雅，清凉的感觉也因此自然而然地流露出来。说起来，"《SNK VS. CAPCOM卡片战士》系列"中不论是插画还是卡片的画都非常漂亮啊，而且所用的人物全都是SNK及Capcom的明星人物。可惜由于机种的原因，玩家中很少有人能够接触到这一系列游戏。

开启封闭之门中潜藏的索命诅咒！！



SILENT HILL 4 THE ROOM™

一扇被铁链紧锁的门
一个完全脱离于现实世界的封闭空间
一对陷入神秘诅咒的男女
一个寻找妈妈的小孩
一个报复现实的疯狂杀手
如何才能逃离这个令人疯狂的世界

文 多边形



攻略透解 Guide Through

《寂静岭4》这个听来就会让人不禁发颤的名字，系列的最新作终于如期发售了，正如先前制作人所说的那样，本作在系统上做了比较大的变更，不过游戏的精髓——那种发自内心的恐怖感依然保留，第一人称视点的加入更是使这种感觉让坐在电视机前的你不寒而栗，明明已经十分害怕，却又拿着手柄欲罢不能，这就是《寂静岭》带给你的感觉。

寂静岭世界的生存之道

慎重选择所携带的道具

本作最大的变更就在于以往可以无限携带的道具这次只能随身携带10个了，多余的道具需要暂时存放在家里的柜子中，这样的话，在攻关过程中，玩家就不得不反复在自家和噩梦世界中来回穿梭，幸好本作中这种联通两个世界的洞穴四处可见，不然真遇上什么珍贵道具之类的，不知道得绕多大弯子。不过在最终



BOSS那里，由于要拔出8支长矛来解除封印，而战斗时又必须携带武器弹药和回复道具，所以如何合理安排道具栏成了一个战略性的问题。（笑）不过个人认为比较失败的地方在于每一个单独道具（例如每一盒子弹）都要占用一个空栏，而不像以前那样会自动堆加，有时候实在是让人很恼火。

回家可以补充体力

在游戏的初期，也就是那五个噩梦的阶段，回到自己的房间是可以恢复一定体力的，所以在回家拿取道具的同时也可以顺便节约一点回复道具，这也算是比较体贴的设计吧，不过在后期就没有这种效果了，而且有时候房间的某些区域还会被怨灵所占据，靠近的话反而会扣除体力。（在后期可以使用圣烛来除灵）

用自己的视点来观察

在房间里四处走动的时候，有时候在画面的左上角会出现眼睛的标记，这就标明这一块区域是可以调查的，有时只是简单的一句话，有时却是推进剧情的关键线索哦，所以千万不要放过房间内任何一点小小的变化，也许它就是为你解开谜题的钥匙！

打击敌人保护自己

本作在攻击和闪避动作上做了很大的调整，参入了更多的ACT要素，下面我们对主角的攻击动作和回避动作做个解说。

连续攻击

这是最普通的攻击办法，按住R2键的同时再按○键，可以对敌人进行打击，连续按键会形成连击效果，不过当蓄力槽被激满的时候，会使出全力一击，虽然威力大，但是破绽也大，容易被敌人抓住机会反击。

蓄力攻击

这算是本作新增加的一个攻击动作，与上面全力一击稍有不同的是，这里可以按住R2键的同时再按○键不放，主动蓄力来攻击，不过威力和破绽也同样巨大，需谨慎使用。

闪避动作

在游戏中，在敌人攻击你的时候，主角同样可以做出闪避动作，方法就是按住R2键的同时再按×键，这个时候如果什么方向都不按，则默认为向后跳，配合方向键可以向左或者向右闪避，来躲避不同的攻击动作，这也算是这个系列的新系统吧。



按键	功能
选择键	调出道具
开始键	暂停游戏
左摇杆	移动
右摇杆	转动视点　移动镜头
○键	确定　调查　（按住R2）攻击
×键	取消　按住奔跑
□键	使用　装备道具
△键	打开地图　笔记
L2键	切换追尾视点
R2键	攻击准备

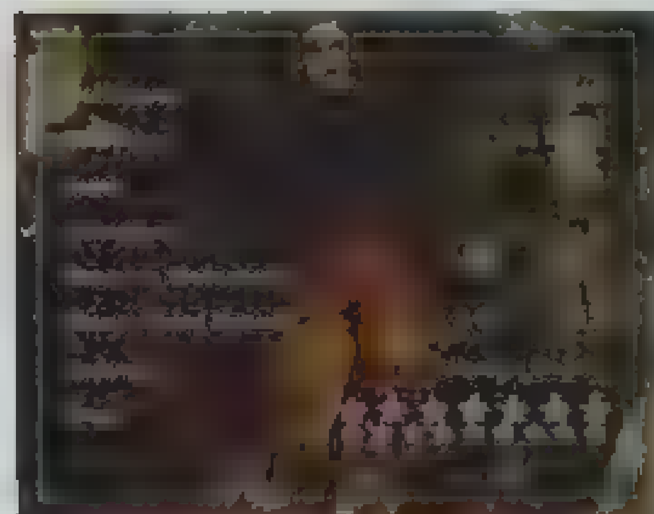


多重结局和隐藏要素

四个结局

相对于前几作来说，本作设置的结局算是最少的一个了，互相之间的区别也很简单，而一贯的恶搞UFO结局也没有出现，不知道是否是因为Konami留了一手，打算出类似《最期之诗》之类的加强版呢？下面是这四个结局的达成条件：

1. 逃脱（Escape）：房间除灵率80%以上，艾琳救出。
2. 艾琳之死（Eileen's dead）：房间除灵率80%以上，艾琳死亡。
3. 母亲（Mother）：房间除灵率80%以下，艾琳救出。
4. 21圣礼（21 Sacraments）：房间除灵率80%以下，艾琳死亡。



房间除灵率是指自家房间内那些灵异现象的消除率，房间里有时候会出现靠近就失血的区域，这就是灵异现象，需要在游戏中找到圣烛（Holy Candle）来点燃才能消除。

在最后与BOSS纠缠时，艾琳会缓步走向血池，必须要在她走到血池中央之前干掉BOSS。而她行走的速度与她在游戏中的受伤程度有关，伤得越重，行走速度就越快。另外，她的受伤程度也会影响游戏中的某些桥段，虽然对结局没有直接影响，但也算是隐藏要素吧。

隐藏要素

本次的隐藏要素不多，各达成条件如下：



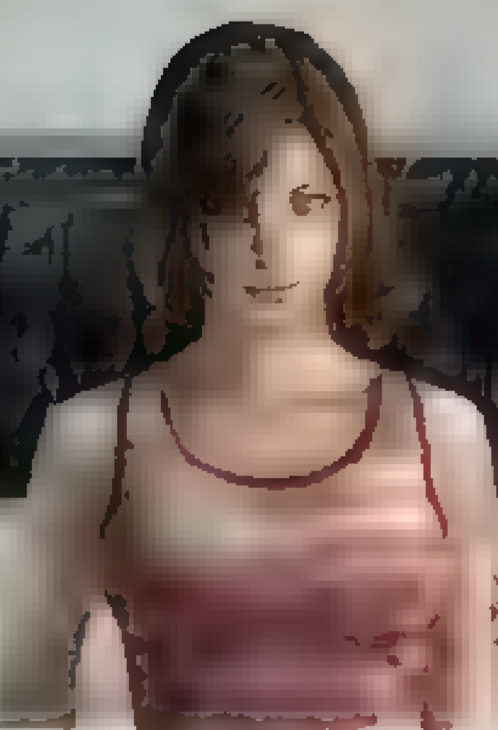
电锯：二周目的时候在森林里，有汽车场景的一处木桩前拿到。

艾琳的护士装：达成"逃脱"或者"母亲"的结局，二周目后期在艾琳的303房间可以得到护士制服（Nurse Uniform），携带该道具过关，三周目的时候可以看到艾琳穿上护士装。

辛西娅的性感装：获得全部四个结局并拿到艾琳的护士装，再次游戏就可以看到辛西娅穿上性感装。（鼻血哗哗地……）

艾琳专用终级兵器：通关后的评价大于90，（看过关后的星星，主要和通关时间、除灵率和笔记收集程度有关）再次游戏的时候可以在102房间拿到机关枪（Sub Machine Gun）。

寂静岭4：慄室



极速流程攻略

注：本流程侧重于通关速度，除了通关必须道具外，并未包含任何其他道具的搜集。以下流程难度为HARD级。

噩梦开始，在客厅发现奇怪的东西，之后发生剧情。

从梦里醒来，剧情过后从客厅的窗户看出去，然后从厕所的洞爬过去。

在地铁站碰见Cynthia Velasquez，前进后她因呕吐进了女厕所，主角从女厕所的洞回到房间。

在客厅的台柜后发现偷窥洞，接到Cynthia的电话后，赶回去救她。

在厕所发现模特模型，从模型手中拿到Lynch Street Line Coin。

在地铁入口处使用Lynch Street Line Coin，进入Lynch St. Line地铁站。

来到地铁，跑到车头打开车门，让Cynthia出来。

穿过地铁，到对面的站台，来到地图左下角的站台房间，和Cynthia走散。

从房间的楼梯下去，走到King St. Line地铁站后听到Cynthia的呼唤，要到Turnstile去。

在King St. Line乘坐自动扶梯上楼，在Turnstile的办公室门口拿到Temptation Placard，进入后发现Cynthia被杀，第一个噩梦结束。

从噩梦醒来，再次进入厕所的洞。

顺路来到Wish House，先走地图左下角的门来到墓地，发生剧情。

剧情过后回到Wish House，从自家冰箱里拿到Chocolate Milk给门口的Jasper Gein，拿到Blood-inscribed Spade。

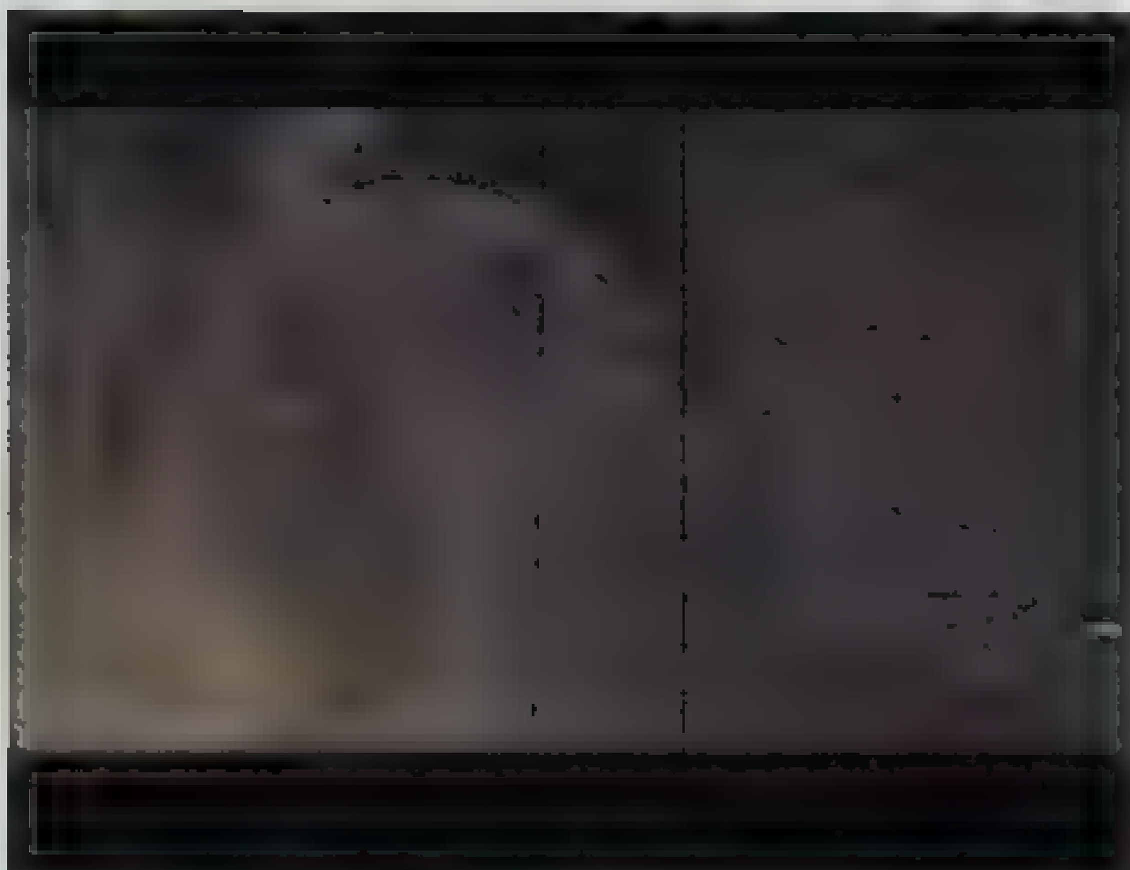
从地图右下角的门出去，在路上的一棵刻着字的树下（注意切换视角）使用铁锹拿到Rusted Blood Key。

将钥匙放回自己家中，回到Wish House之后再取出来，打开门。

在左边的房间门口拿到Source Placard，进去后看见Jasper自焚，第二个噩梦结束。

再次进入厕所的洞，发现自己在水牢里，从二楼牢房的大门出去，进入右手的门。

剧情小说



引子

两年前，亨利·唐森（Henry Townshend）搬到了南艾士菲山庄（South Ashfield Heights）——位于艾士菲市的一栋中型公寓——的302号房间，他愉快地享受着他的新生活。

但是自五天前开始，一些奇怪的事情就在不断地在发生着，比如他每晚都在做一个连续的噩梦，还有就是……他无法离开302号房间……

诱惑

我艰难地睁开眼睛，几乎是挣扎着从床上坐了起来，脑袋几乎要炸开，刚刚那个猩红色的梦似乎要将我吞噬一般。

床头的电话已经好几天没有响过了，我还是想试试能否打通——其实我知道一定会失望，但是我仍然盼望奇迹的出现。当然，奇迹并没有出现——至少不会现在出现，我以为。

我正要去客厅看看有没有什么能够果腹的东西，奇迹出现了——我是说电话突然响了，事情有时候往往是这样的：当你急切地要什么的时候，它肯定不会出现，而它如果突然出现的话，那一定不是什么好事情。我接起了电话，里面一片慑人的噪音，更令人害怕的是，电话线根本就是被切断的……

五天前，自从第一个噩梦开始，我发现自己无法离开我的房间，电话也打不通，电视机也开不了……甚至当我歇斯底里地大喊大叫的时候也无法引起任何人的注意，我的世界好像突然发了神经一般。



房门被锁链锁着，窗户也打不开，看起来好像是有人从里面把我的房门用铁链紧紧地栓住了，我到底要怎么样才能出去呢？

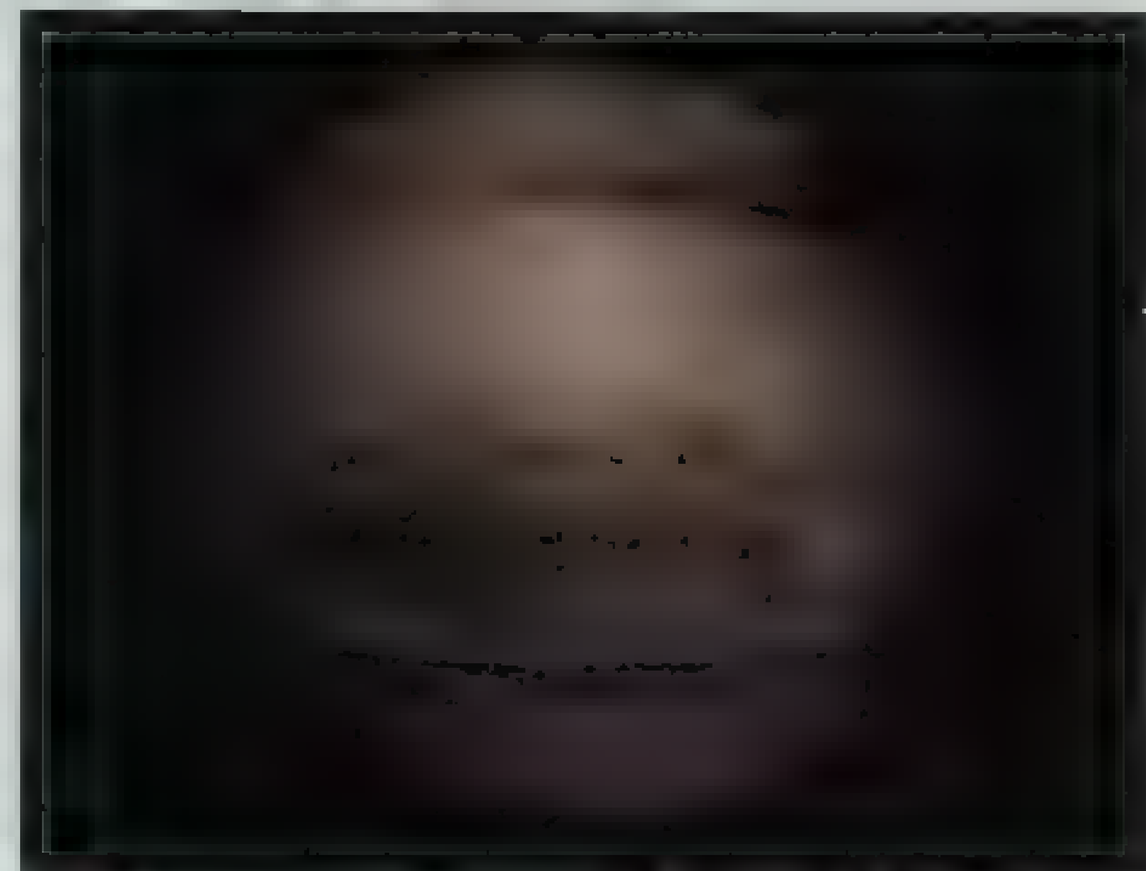
"不要出去！！"——沃尔特（Walter）

门上的字似乎是用血写的，难道锁住我的这个叫沃尔特的人？他又是谁呢？

门外传来一阵东西摔在地上的声音，我从猫眼从门外看去，隔壁的艾琳·高尔文（Eileen Galvin）正弯腰捡起掉在地上的罐头。

"天啊，希望我的运气能在舞会之前好起来。"她无奈地抱着手里的盒子说道。

就好像猫眼正对的墙壁上那十几个血手印一样，在我搬来这栋公寓之前，她就在这里了，据说她出生在这里，不过也听说她也是小时候搬过来的。



门缝下不知是谁塞进一张纸条，上面写着"妈妈，你为什么还不醒来？"，一个孩子的笔迹，纸条看起来很旧的样子，大概是哪个孩子不小心扔在这里的吧。

其实除了这张纸条外，这几天房间里总会在莫名其妙的位置出现莫名其妙的纸条，比如这张夹在书柜后面的纸条：

"通过圣母升天的仪式，他创造了一个世界，
它存在于救主的世界之外，
更确切地说，它依托却又独立于救主的世界，
它不像救主的世界，
充满了过度的变迁、无法预知的门和墙、移动的地板、奇怪的生物，
那个世界只有他能控制……
无论谁被那个世界所淹没，
谁就能在那里获得永生，
像一个幽灵般在那里神出鬼没，
救主怎会原谅这个令人憎恶的世界……
（这部分因毁坏无法阅读）
很重要的一点是，
……想在那个世界游走，一定要保持轻松的心境，
背负太过沉重的负担只会获得遗憾……
（以下部分因毁坏无法阅读）"

下楼梯来到最底层的机房，在木牌前拿到Water Prison Exit Key。

用这把钥匙进入刚才在手无法打开的门，一直上到顶楼打开水闸。

从三楼八点钟方向的牢房跳下去，一直跳到最底层的Shower Room，出门从扶梯爬上去。

将三楼的转盘向右转两次，二楼的转盘向左转四次，然后从三楼一点钟方向的牢房跳下去，一直来到底层的Kitchen，打开密码门"0302"。

拿到Watchfulness Placard之后进门，发现胖子Andrew DeSalvo死在水里，第三个噩梦结束。

再次进入洞内，来到公寓外，顺路下楼后，遇到隔壁的207房间的Richard Braintree。

剧情过后，进门从幽灵尸体手上拿到开门的钥匙，身上的Sword of Obedience拿下之后虽然会让幽灵复生，但是在后面有其他作用。

出门后，一路走到Sporting Goods Shop，右边的门被锁，只能从另外一处门出去。

在Pet Shop的货架上找到Alberts' Sports Key，就可以从Sporting Goods Shop被锁的门出去了。

出门后找到电梯，下去后从电梯后面的扶梯下去，从另一端（不是对面）的扶梯上去，一路来到酒吧。

酒吧门的密码就是自家对面楼顶上电话号码的后四位"3750"，出门后上楼。

在楼顶的207号房间门口拿到Chaos Placard，进门后发现Richard被坐电椅，第四个恶梦结束。

第五次进入洞内，来到一个类似自家公寓楼的地方。

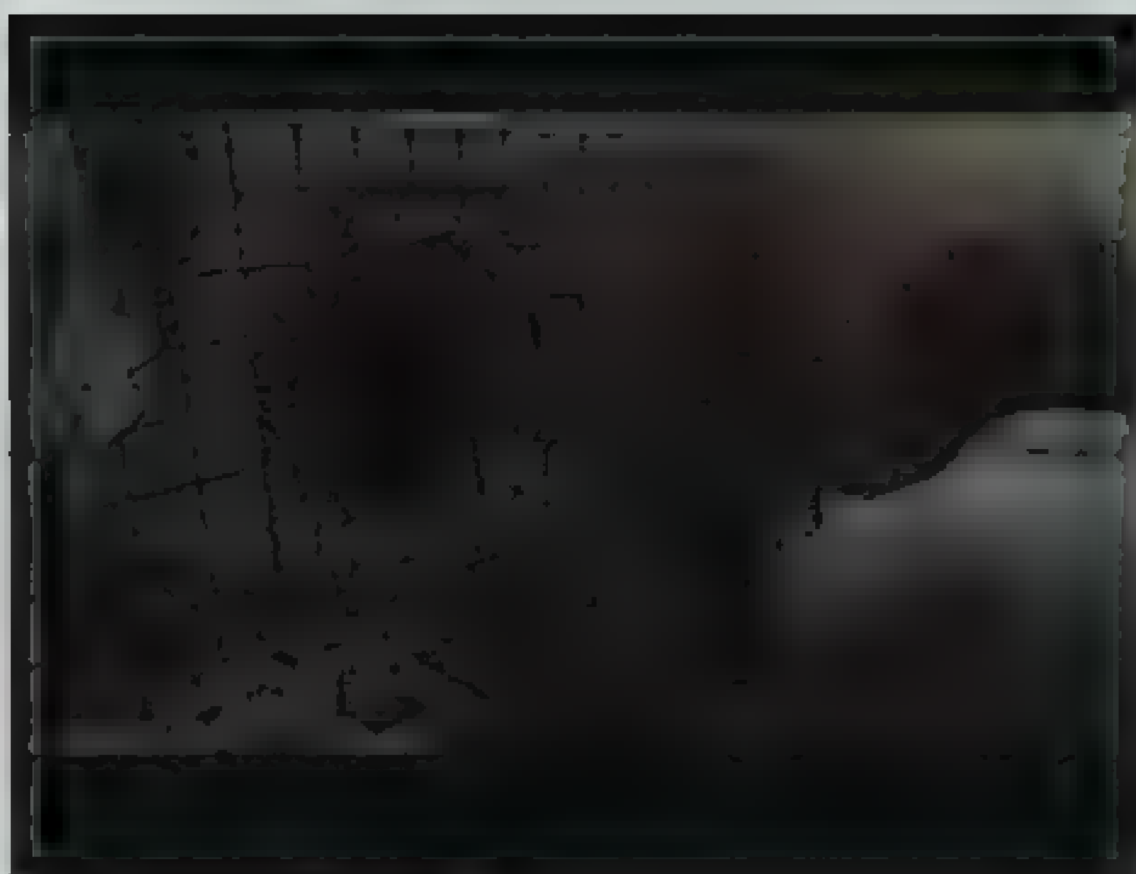
先从301房间里拿到第一张红色纸条、105房间的Superintendent's Key和一楼信箱106格的Locker Key。

出门在楼梯坐着长发男，他会给你一个Shabby Doll。

在106信箱发现Mike给Rachael的情书，之后去105房间。

在105房间找到另外一张半红纸条和Apartment Key，这下所有的房间（除了303号之外）都可以去了。

用Apartment Key可以做以下事情：106房间拨电话，202房间接电话，在102和203房间又各找到半张红纸条，在205房间找到"Skinned Mike"



完全不知所谓。

现在我惟一能看到外面世界的就是客厅和卧房里那几扇打不开的窗户，这些窗户其实并没有锁，可是我就是打不开，就像被诅咒了似的，再这样下去看来我得砸玻璃了。

窗外一个红衣女子引起了我的注意，不仅仅是因为她那性感的装束，她看起来和周围的人不太一样，其他的人都在匆匆忙忙之时，她似乎很悠闲的样子。一转身，她下了地铁站。

伴随着房间的一阵颤动，洗手间那边传来类似拆墙的声音，我赶紧跑过去看看究竟。天啊，有人居然在我的洗手间凿了个大洞！这是谁干的？为什么这种古怪的事情总是发生在我周围？我的世界到底怎么了？

从洞口往里面望去，隐隐有亮光在远处闪动，那里是出口吗？我可以通过这里去到外面的世界吗？强烈的好奇心促使我从洞口爬了进去……

深邃的洞穴、强烈的亮光……我忽然间失去了知觉……

……我感觉自己在下坠，很慢很慢地下坠。我努力睁开眼，发现我坐在一个自动扶梯上，电梯慢慢地往下行，我是怎么来的？记得我正爬过一个洞穴啊？我怎么也想不起来。

这个地方我有些熟悉，不，应该说这个地方我熟悉，这不就是楼下的地铁站吗？我怎么会到这里来？洗手间的洞可以通向这里？我脑子不够用了。

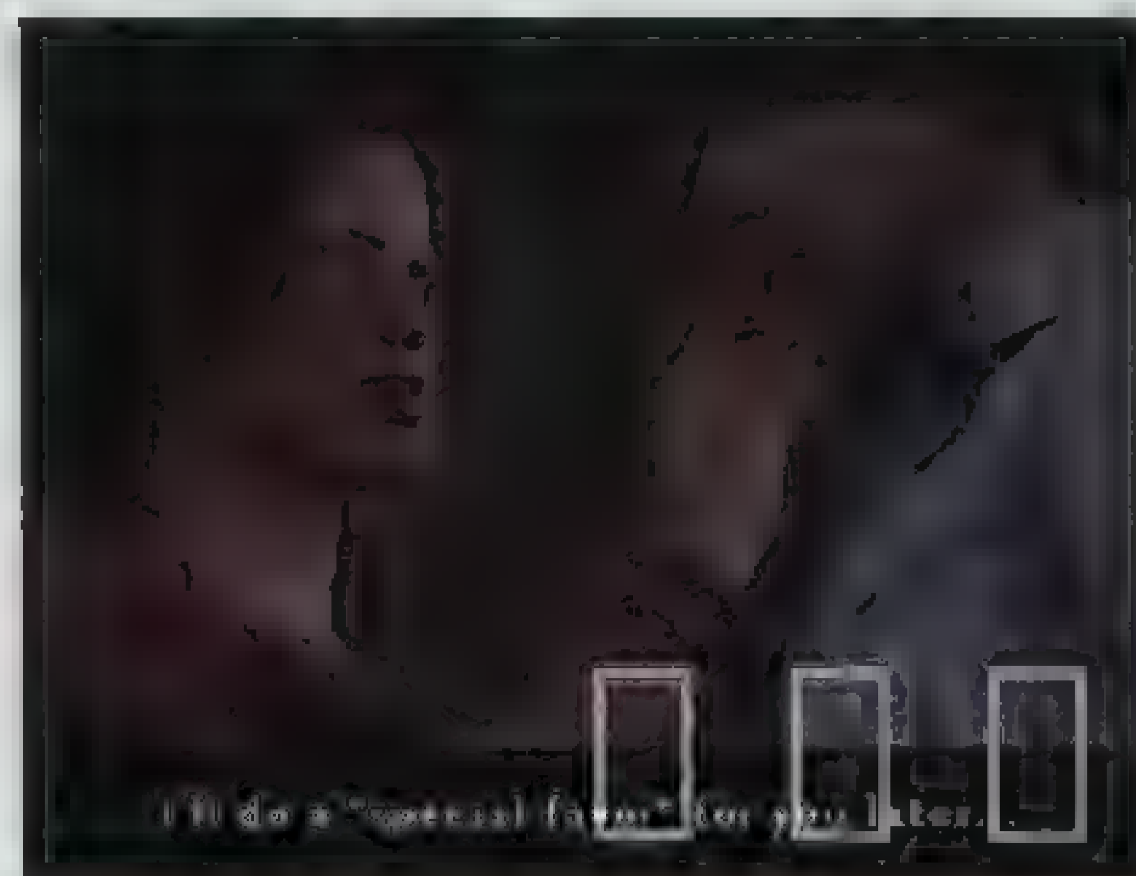
以往热热闹闹的地铁站现在相当安静，而且显得十分破旧，似乎好久都没有用过的样子。这个林奇大街地铁站（Lynch Street Line）是我经常搭乘的一路地铁。

前方站着一个红衣女子，似乎就是刚才从窗口看到的她，我走过去想问问她，可是她好像知道我过来一样，转过身来问我：

"你是谁？你叫什么名字？"

"亨利，你呢？"

"呵，这里是我的梦境，而你还不知道我的名字？我叫辛西娅。"



"你的梦境？"

"是啊，仅仅是个梦而已，只不过是个噩梦。希望我能快点醒来。"

"你认为这仅仅是个梦而已？"

"那么，如果不是梦的话，你以为呢？不管怎样，我现在找不到出口，你能帮我找找吗？我一个人害怕极了。"她忽然用一种妩媚的眼神和动作向我的身体靠拢。"待会儿我会给你'特殊招待'的，这只是个梦，我可以找点乐子……"

不管这是不是梦，我也不想和这个看起来有些风骚的女人发生任何关系，不过找到出口也是我的目的，我自顾自地往地铁站深处走去，而她看我不大吃这套，也只好跟着我走。

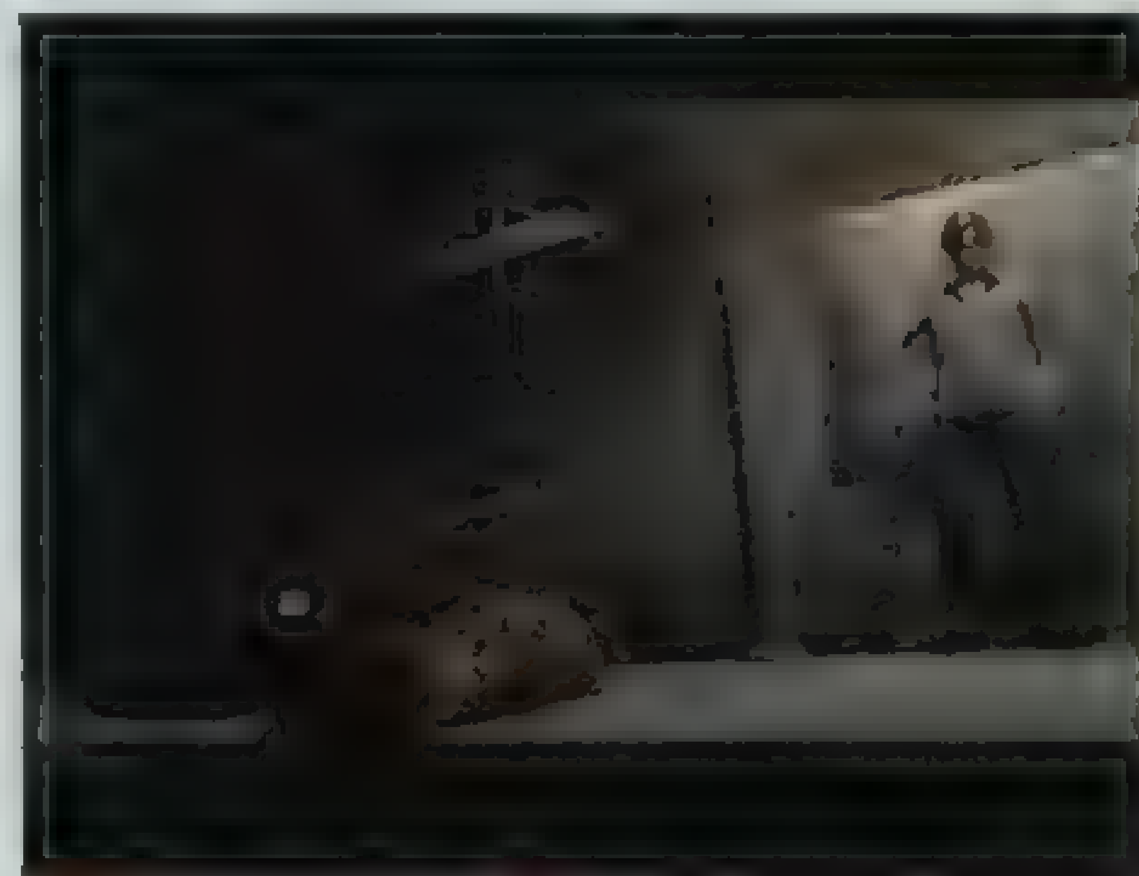
我正往前走着，忽然她叫住我。

"等一等……"

我转过身想看看她又要玩什么把戏，只见她用手捂着肚子，脸上的表情十分难看。

"……我想我是要吐了……"说罢转身进了一旁的女厕。

没办法，我只好靠在一边的墙上等她出来，我一直在努力想着刚才是怎么坐到电梯上的，似乎记忆中出现了空白。正在这时，我听见厕所的门"吱呀"一声打开了，我以为是她出来了，抬头一看却是男厕的门缓缓地打开了。



刚要去看看是谁，哪知道接下来的场景让我浑身的汗毛都立了起来：一只类似狗的生物被扔了出来，浑身的皮肤因为溃烂而显得无比狰狞，长长的舌头一直吐到身外，躺在地上不停地抽搐，嘴里发出"呜呜"的呻吟，听起来让人毛骨悚然。而更加可怕的是，随后有两只活的慢慢地踱了出来，闻了闻躺在地上同伴，突然用舌头伸进它的身体，拼命地吸吮着，而倒在地上的则因为过度的痛苦而怒目圆睁却又无能为力，这个场景是我这辈子见过的最恐怖的场景！

过度的惊恐让我无法动弹，终于，它们发现了站在一旁颤抖的我，不过似乎还不愿意放弃嘴里的猎物，一边吸吮着同伴，一边用眼睛死死地盯着我，这让我更加难以自制。

人在危急之时总会爆发神奇的力量，在它们正要扑向我的一瞬间，我突然一跃，借步冲进了旁边的女厕，立刻转身锁住门，靠在门上大口大口的喘气，似乎要将刚才的惊恐全部吐出来一样。

稍稍定了定神，我忽然想起辛西娅还在这里，她该不会……我慢慢地走进去，轻轻地呼喊着她的名字，可是并没有回应，莫非她已经……我不敢多想，虽然心跳得厉害，但是还是鼓起勇气走进去，哪怕一根铁钉落地的声音都可以让我抖。

女厕里有三个隔间，两个开着，一个紧闭着，

我敲了敲那扇薄薄的门，没有回应，似乎辛西娅根本就没有来过这个女厕一样。

尽头的墙上有更让我心惊胆跳的情形，一个大大的洞在那里，看起来要比我家里的那个大，如果这是一个正常的洞——我是说如果的话，那么我应该从这个洞可以看到女厕外面的情况，可是我现在所看到的洞里的情况大概和我在家里看到的差不多，不知道哪里来的勇气，我爬了进去……

…… 我睁开了眼睛，视野一片模糊，我发觉自己正躺在床上，浑身无力。

难道刚才的都是梦吗？真是个噩梦，那么说我刚才并没有醒来？可是刚才的感觉那么真实，真实得让我不能不相信。这大概是这几天以来最糟糕的噩梦了。

我走出卧室，四周还算正常——我是说门依然被锁着，如果这也算正常的话，电视机和收音机里依然传出的是噪音，台柜上……等等，那个台柜似乎被移动过？我搬进来的时候这玩意儿就在那儿了，它特别的沉，当然也许是我从没有移动过它的缘故吧。不过现在好像被谁移动过，原本被它紧贴着的墙露出一点点端倪，似乎有些异样。

我用尽全身力气把它移开，地上赫然躺着一把手枪！这是谁干的？我捡起手枪，从上面看不出任何线索，枪的样式很老，但是仍然可以使用，并且，连保险栓都没有关上…

台柜后面的墙上居然也有一个洞，那个洞很小，与其说它是一个洞，不如说它是一个窟窿，从这个窟窿看过去，那边是艾琳的屋子，艾琳正坐在床上找她的扫把，扫把就靠在窟窿这里，她向这边走过来，我吓得缩了回去。



这一缩，让我看到旁边的墙上刻着一些字，似乎是用锥子刻上去的，痕迹虽然有些模糊，但是仍然能够看清楚：

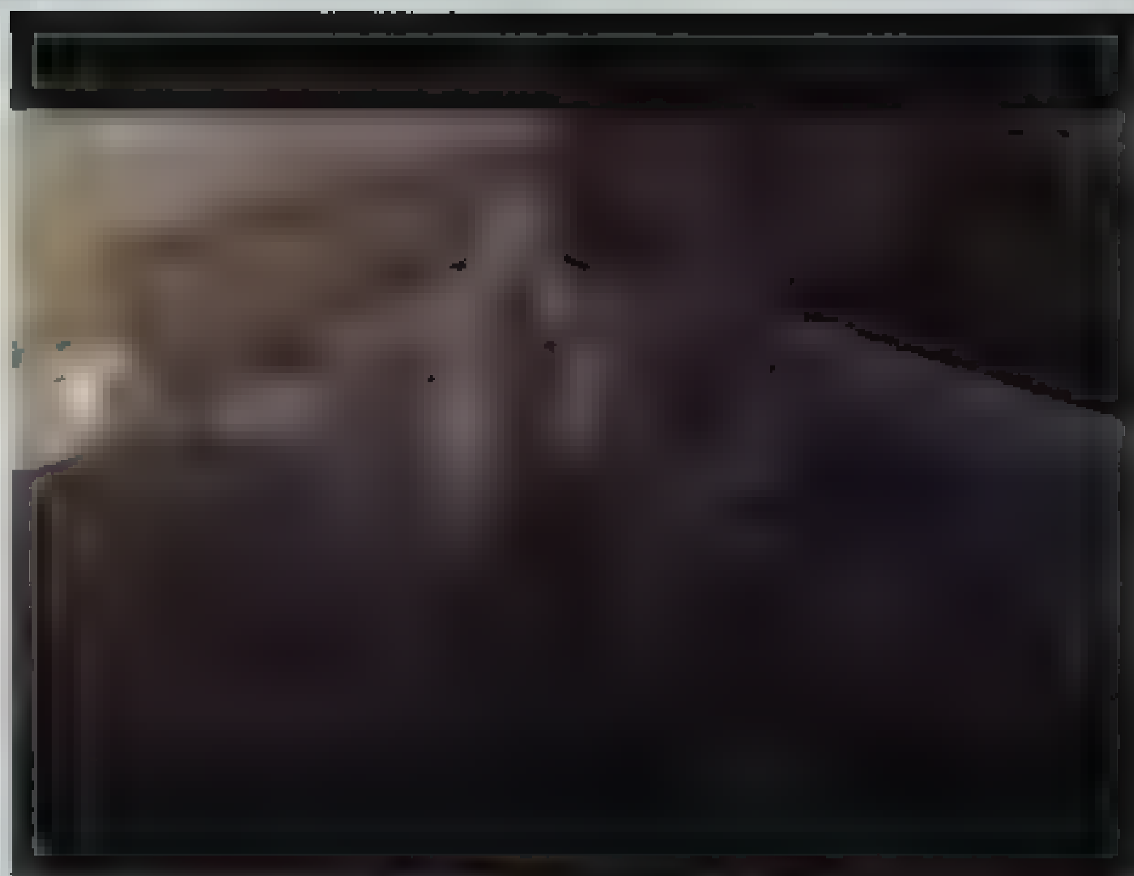
“这个微薄的希望已经让我开始绝望，我想尽办法企图凿得更深，但是无论我怎么用力，它就是无法更深入，这条走廊，这些窗户，这些墙壁……让我感觉这个屋子好像被困在另一个空间，艾琳也从未注意到过……”

似乎是先前的房主写的，原以为他是个疯狂的偷窥狂，用这个窟窿来满足他那变态的心理，现在看来，他似乎遇到了和我一样的困境。

卧室里传来的电话铃声让我吓了一跳！电话线不是断了吗？我跑过去接起电话，里面传来辛西娅急促的呼吸：

“……你跑哪里去了……快……来救我……如果你要地铁代币……这里有一个……”

电话断了，一切又寂静无声。那的确是辛西娅的声音，那么说明刚才那不是梦！辛西娅是怎么



知道我电话的？谁能给我解释一下？

我冲进厕所，是的，那个洞还在那里，赶过去救她要紧，我对自己说。

我又来到了地铁站的女厕，就好像我从没有离开过一样，原本空空荡荡的隔间突然出现了一个酷似辛西娅的模特模型坐在马桶上，脸上显出惊恐的表情，双手沾满了鲜血，一只手向前伸出，好像要给东西给我，仔细一看，手中放着几枚地铁代币，难道这是辛西娅留给我的？

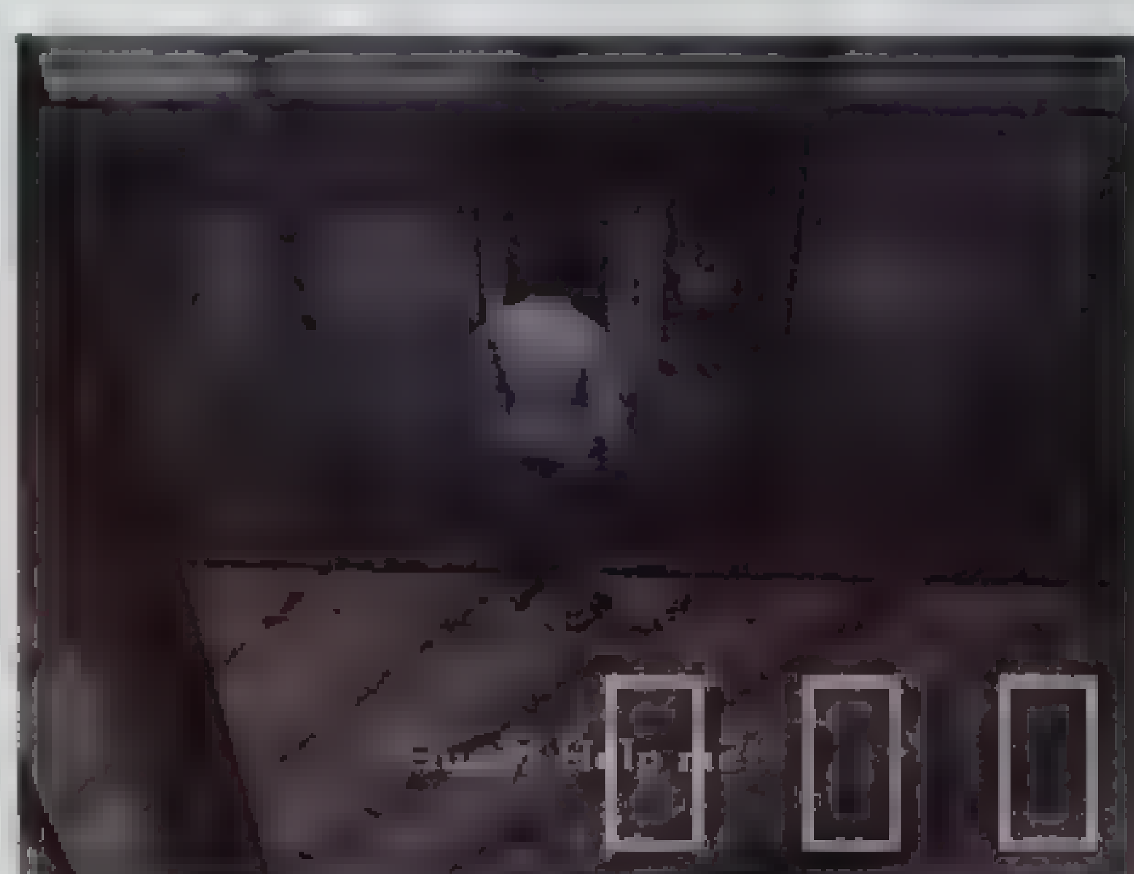
揣上代币，我走出了女厕，那两只“狗”还在外面候着它们的猎物，这进一步确认了刚才那个的确不是梦，我乘它们张望的空隙转身跑向了地铁入口，把代币投入到入口处的投币箱，推开十字转门进了入口，只留下两只怪物在外面狂吠。

深处传来辛西娅的呼救声，我跑向月台，路上碰到了更可怕的情形：墙壁上先是冒出血迹，一片一片，然后连成一大片，接着有些东西从里面冒出来——应该说是钻出来，先是头，然后是手，然后是身体……天啊！一个人钻了出来！他们看起来比刚才的狗还要可怕！这些人看起来跟尸体差不多，浑身没有一丝血色，如同腐烂到一半的尸体，而且，他们的双脚悬空于地面，漂浮在半空中！我拿起手枪对着他开了几枪，他应声倒在了地上，但是很快地，他又站了起来，像一个幽灵般继续漂浮在半空中向我扑来，他越靠近我，我的头就越是爆炸般的疼，继续开枪只会浪费我的子弹，我转身继续往月台跑去。

辛西娅不知道怎么被困在列车里了，她拼命地拍着车门，要我放她出来，那些幽灵从月台的墙上钻了出来，继续想把我吞噬，我只能埋着头往车头冲过去，打开了车门，让辛西娅走出了列车，我不知道这样对她是好事还是坏事，但是我现在要做的就是赶紧逃离这些幽灵！

我要辛西娅跟着我跑，但实际上我已经顾不上她了，我知道一旦被那些幽灵缠上，不管这是她的噩梦还是我的噩梦，恐怕我再也不会醒来了。

终于，在跑进月台尽头的房间后，辛西娅被甩



的录音带，207房间可以找到Richard用过的左轮手枪。

将前面找到的红纸条塞在302门下，回到自己的家里查看这些纸条，接着在自家床下发现303的Doll Key。

去到303房间后，发现Eileen Galvin被杀，第五个噩梦也结束了。

醒来之后在门缝下找到Succubus Talisman，在旁边杂物间墙上的痕迹上使用，然后将前面收集到的四个Placard依次放入空档，空洞再次出现。

爬进去后发现来到医院，剧情过后在地上找到Eileen的皮包，从电梯旁边门内的楼梯上二楼。

在二楼的长廊的房间里找到Hospital Room Key，铁笼落下的时候就用这把钥匙打开，而Eileen就在另外的房间里（以上房间位置随机）。

先在二楼把电梯升上来，然后走楼梯下去，回到自家后在门缝下拿到Small Key。

返回医院，从一楼电梯下走过去，穿过环形楼梯后来到了地铁站。回去取Lynch Street Line Coin的时候在门缝下拿到Toy Key。

回到地铁入口处之后遇见Cynthia的怨灵，杀死之后用Sword of Obedience封住她的怨灵，以后就不会来骚扰了。

去地铁里，在铁盒子前用Toy Key打开可以得到Filth Coin。

回自家厨房洗干净Filth Coin，得到“1$ Coin”。

在地铁站中有“1$”标记的售货机前使用，得到Murder Scene Key。

将Eileen留在安全的地方，自己独自前往Cynthia当初被害的地点，可以得到Cynthia's commuter ticket（可自由出入地铁站）和Train Handle。

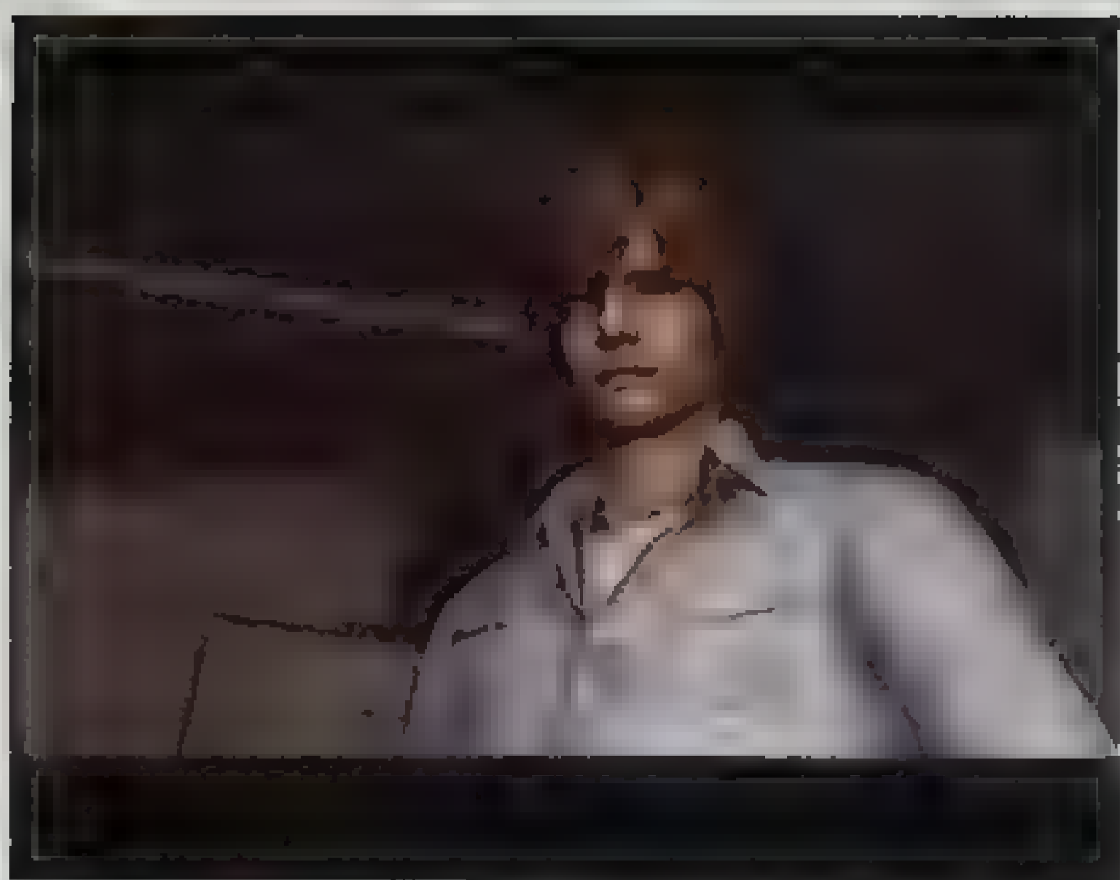
回去带上Eileen，来到King St. Line，将Train Handle装在车头，启动地铁。

停车后从后面的车门出去，又来到了环形楼梯。

从最下面的门出去后，来到了墓地，在Holy Flame旁找到Torch，回到自家的杂物间浸入油桶中，便可以点燃了。

利用火把在这个区域的5口井下找到木偶的五个部分，另外在地图左上角要拿到Crested Medallion。

回到[illegible]毁的Wish House，将木偶的五个部分拼在轮椅的木偶上。



丢了，我再也没有勇气回头去找她。这里有一个扶梯通向地下，这里是一条尚在维修中的通道，穿过隧道，进入尽头的门，我来到了国王大街地铁站(King St. Line)，它和林奇大街地铁站分别在街道的两旁。

刚刚走到月台，就听见辛西娅通过广播向我招呼着我：

“亨利！我找到出口了！快！你快到十字转门这里来！噢，天啊，他来了，你快来救我，快！”

伴随着一声惨叫，一切又归于平静。也许我可以不顾她的安危，但是我还是得找到出口走出这个噩梦。

我有点后悔走上这个自动扶梯，虽然它可以带我直达十字转门，但它也可以带我直达地狱，两边墙上冒出的怪物每一掌都可以要了我的命，我开始相信这个噩梦，假使这真是噩梦的话，我或许不会这么害怕。

转门入口那里的地上散落着辛西娅的东西，都是些女人的东西，口红、镜子、梳子……还有血迹一直蔓延到一边的办公室里，我在办公室门口找到了一张“诱惑之牌(Temptation Placard)”，心里涌起不祥的预感……

办公室内的情形证实了我的预感：辛西娅躺在了血泊中，她一定死得非常痛苦。

我轻轻地抱起她，她一息尚存。

“你还好吗？”

“这……只是个梦……对吧……我昨晚……可能……喝得太多了……我想……我无法给你‘特殊招待’了……我觉得……我要死了……”她勉强地用无力的眼神望着我，想从我这里看到一点生的希望。

“是的，这只是个梦而已……”我几乎没有安慰她的勇气。

她强挤出一丝笑容，继而整个人瘫软在我的怀里……她死了。

我无法掩饰我心中的痛苦，她也许和我素未谋面，但是看着一个曾经鲜活的生命就这么消逝在眼前，这种无法捏住的无能为力侵蚀着内心，我感觉我的意识正在消失……

16121，她的胸前被那个凶手用极为残忍的方式刻上了这个数字，这是我在意识消失前看到的唯一一点信息……

起源

我又一次从梦里醒来，浑身乏力，我现在已经无法分辨什么是梦什么是现实，也许刚才是现实，也许现在仍然是梦，那么，我在哪里？

我让自己从床上爬起来，努力不让自己去回忆刚刚过去的事情，16121这个数字似乎也刻在了我心里，我一想到这个数字，就想到躺在血泊中的辛西娅，未能挽救她的自责让我陷入深深的痛苦，那一定是噩梦，我只能这么安慰自己。

窗外救护车的啸叫声让我稍微清醒了一些，我向窗外看去，一辆救护车和一辆警车停在地铁的入口处，警察和医护人员正忙碌着，一个担架正被抬出来，白布覆盖着担架上的人，虽然我看不到里面，但是我能肯定，那就是辛西娅。



她死了，这不是噩梦，只能证明这一点。

大门下又被塞进了一张纸条，看起来好像是一本日记中的一张：

“4月8日

虽然仪式已经结束，

但我敢肯定它的精神力量还存在，

太多奇怪的事情发生在那个小镇上，

我要去拜访两个人，或者说是一个人，

我只想搞清楚究竟发生了什么。”

纸张似乎被血浸过一样，虽然破旧但是十分地平整，似乎被人有意地整理过，是谁塞进来的呢？我只能肯定不是隔壁的艾琳，她正在门外打扫着楼道。

窗外的世界依然平静，只是可惜那不属于我，确切地说，我不属于它，我大概已经明白我目前的处境，任何妄想简单逃脱这个房子都是徒劳的，真不知道是应该听天由命还是自寻出路。

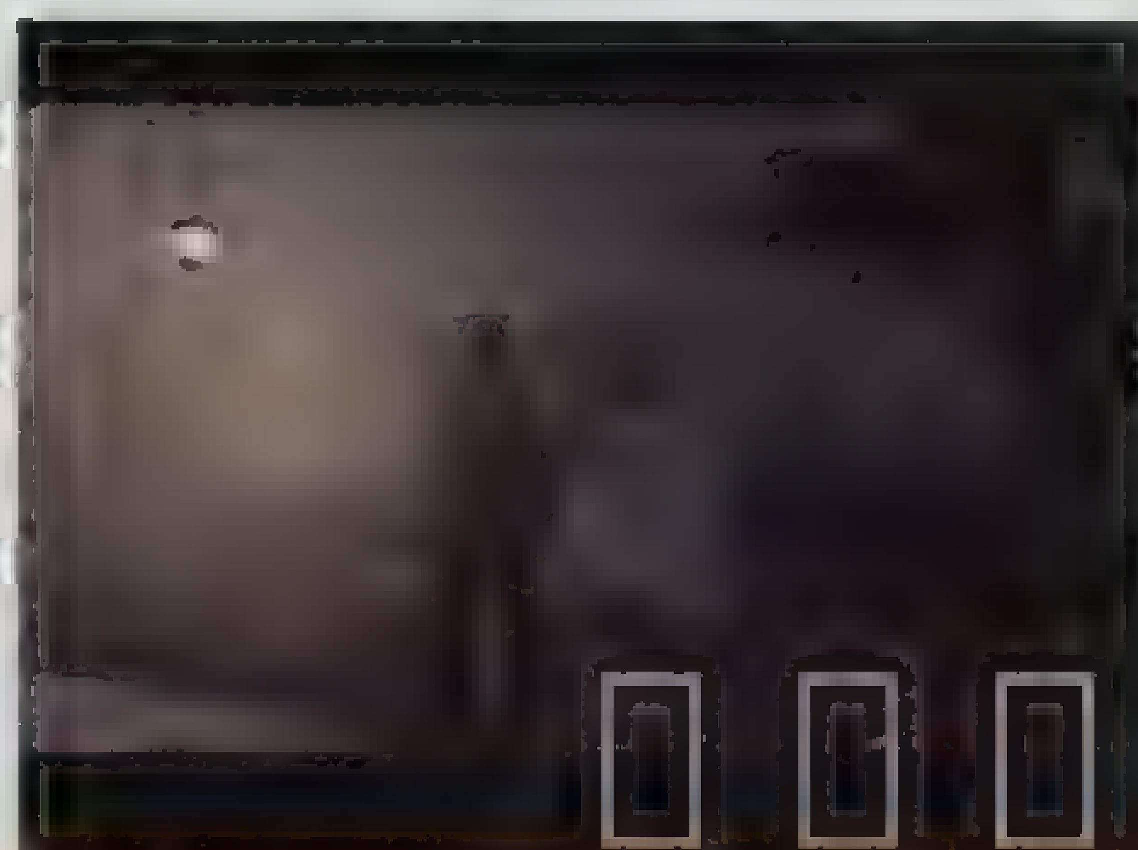
洗手间的洞还在那里，只不过这次更大了一些，好像又有人凿过一样，我犹豫着，是不是该爬进去。

又一次白光，又一次失去意识，又一次恢复意识……

我发觉自己坐在一个陌生的森林里，周围死一般的宁静，偶尔一两只蝙蝠般的生物带着蚊子般的“嗡嗡”声从头顶飞过，我很快知道它们是可以致命的。

我必须向前，我已经无法后退。

(To Be Continued...)



从露出的洞口下去，将前面拿到的Crested Medallion装在门上，出去后再次经过环形楼梯。

来到监狱后，先从三楼跳到Kitchen，在先前Andrew死去的地方拣到Prisoner's Shirt，然后回到三楼，将Eileen领到最底层的机房。

从机房的洞回到自家后，将衬衣放在厕所浴缸的血水中洗，出现字迹。

回到机房与Andrew战斗，击倒后用Sword of Obedience封住他的怨灵，得到Water Prison Generator Key，之后就可以从机房锁住的门出去了。

来到公寓之后，乘坐电梯来到上层（Top Button），回到Sporting Goods Shop，拣到Cake Candles，插到摆放生日蛋糕的房间，同时拿到Stuffed Cat。

将Stuffed Cat放到Pet Shop的笼子里，之后带领Eileen乘坐电梯去到下层(Bottom Button)。

独自从电梯后面的扶梯下去，在拣到Billiard Ball的地方上扶梯，前进在门前一堆纸箱里附近拣到Volley Ball。

先将Billiard Ball放到酒吧的台球桌上，然后返回电梯领着Eileen将Volley Ball放到Sporting Goods Shop的篮子中，接着穿过Pet Shop通过一扇有钟的门。

从另外一条路将Eileen带到酒吧，回去拨电话555-3750得知新电话号码为555-4890，最后四位数字就是门的密码。

穿过门之后，一路来到最底层，墙上挂的尸体只有一个是真身，攻击它的时候所有尸体都会因受到伤害而抖动。

开门后走到环形楼梯的尽头，进入房门，剧情过后拿到Pickaxe of Hope。

回到自家，剧情过后用Pickaxe of Hope砸开墙壁，进去后在Walter Sullivan的身上找到Keys of Liberation。

用Keys of Liberation终于打开了门上的锁链，出去后和Eileen来到一楼，在101～104房间的区域里找到6个包裹的尸体，打开105房间上的锁链，进去后得到Umbilical Cord。

剧情过后Eileen离开，独自返回到302房间，Walter的尸体已经不见了，从原来尸体下面的黑洞跳进去。

决战开始，先把Umbilical Cord放在怪物身上，然后拔出8支Spears of the Holy Mother插在怪物身上，然后在Eileen走下血池之前干掉Walter Sullivan，迎来大结局。

主角再次步入噩梦，等待他的将是什么？下期请继续观赏剧情小说！



MOBILE Zone

游戏立方·移动通信游戏园地

手机快报

Console Express

诺基亚始终没有放弃黑白手机市场，毕竟怀旧兼口袋里没钱的用户还引领着相当一部分市场。这款2300便是诺基亚今年推出的新型廉价黑白机器。与经典型号8250相比，这款机器改进了显示屏分辨率，增加了智能输入法，提供了合成铃音；但是2300没有内置纽扣电池（或电容）设计这点令人不解，换电池的话要重新设置时钟，另外本机也取消了红外接口。如果你只想拿手机来打电话和发普通短信息，那么这款机器还是相当超值的。它的灰黑色版本可能比较适合男孩子用，如图所示的紫红色则比较适合女生。这款机器目前尚未看到水货，行货配置是一电一充，附赠立体声耳机（可以用来听FM调频广播或接打电话）。

诺基亚 2300

【型号】	诺基亚2300
[illegible]	灰黑色、紫红色
[illegible]	GSM GPRS 900/1800MHz
[illegible]	107 × 46 × 21mm
[illegible]	大约91克
[illegible]	最长300分钟
[illegible]	最长400小时
[illegible]	2004年2月
[illegible]	单色
[illegible]	3和弦
[illegible]	可换彩壳、合成铃音、中文T9输入法、支持关机闹钟、内藏式天线、内置FM调频收音机、支持连锁短信息、图片短信息和短信息聊天、内置QQ。
【参考价格】	960元



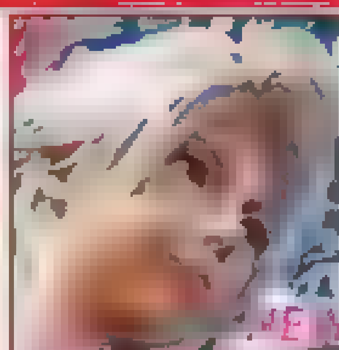
UCG MOBILE

UCG互动短信俱乐部

彩图下载Ver.4

本期玩家热血推荐的图片依然是小编形象，看来我们不得不陆续把其他小编的形象放上来啊！**发送图片代码到3355（每张资费2元）**，继续把其他小编形象和精彩图片“搬”到自己的手机上吧！

读者人气系列



梵
《最终幻想XII》
发送520025到3355



艾
《最终幻想XII》
发送520024到3355



liky
发送520023到3355



胜负师
发送520021到3355



泰坦
发送520022到3355



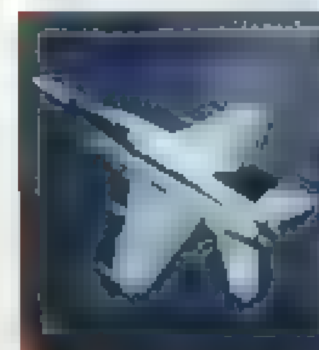
GOUKI
发送520018到3355



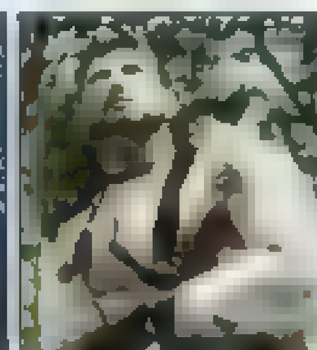
炒酒
发送520017到3355



猫太
发送520016到3355



《皇牌空战4》
发送520019到3355



《潜龙谍影3》
发送520020到3355



《最终幻想XII》
发送520012到3355



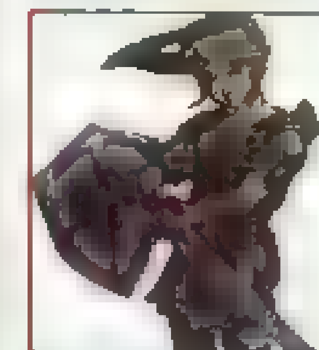
《生化危机0》
发送520013到3355



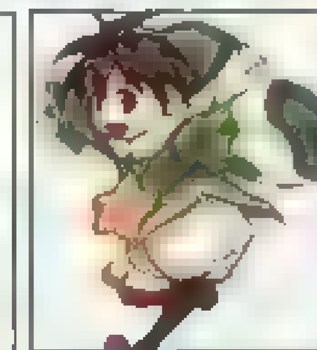
《生化危机4》
发送520014到3355



《铁拳5》
发送520015到3355



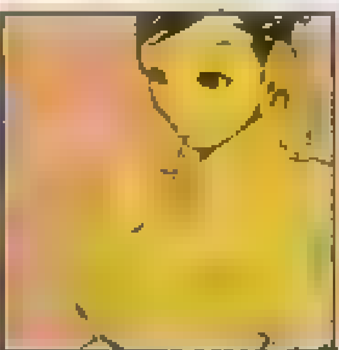
发送520010到3355



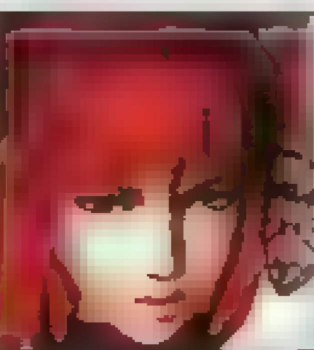
发送520001到3355



发送520002到3355



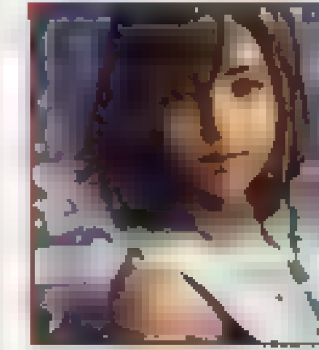
发送520003到3355



发送520004到3355



发送520005到3355



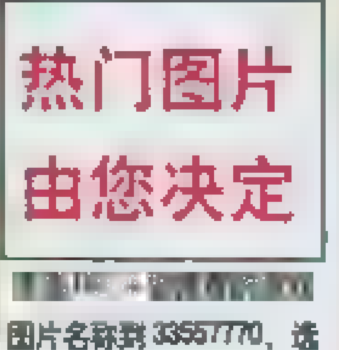
发送520011到3355



发送520007到3355



发送520008到3355



热门图片由您决定

图片名称到3355770，选出后期热门图片

铃声下载

来自《最终幻想X-2》的《千言万语》
发送280003到3355

来自《仙乐传说》的《Sterry Heavens》
发送280002到3355

来自《战国无双》的《Be The One》
发送280001到3355

来自《最终幻想IX》的《melodies Of Life》
发送280003到3355

来自《寂静岭4》的《You're Not Here》
发送280003到3355

来自《星之海洋3》的《忘记如何飞翔的小鸟》
发送280003到3355

本期由于服务器的调整关系，游戏铃声目前未能及时更新，为大家造成诸多不便实在是歉意万分。

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者也可以拥有每月抽选的大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS、（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！在没有收到铃声或者图片前是不会收取任何费用的。

UCG MOBILE栏目大巡礼

短信排行榜

想让自己喜爱的游戏上榜，想把自己对游戏的热情与大家分享，参加短信排行榜你可能会同时拥有以上的收获。

参加方法：按照每期“亚洲排行榜”中的要求，输入TP+游戏名称+选择理由+姓名发送到33557770，把自己喜爱的游戏捧上榜。

一句话评刊

有些事情总是藏在心中不吐不快，有些事情总是想以最简捷的方式表达。一句话评刊是一个为直肠子量身订造的栏目。

参加方法：发送JC+各类意见到33557770，无论是批评或赞赏，我们都会细心聆听你的意见。

Gamehalo短信问答

UCG+Gamehalo，想必在拿到杂志后能带给读者们欣喜的就这个最佳组合。但如果在观看精彩Gamehalo光盘的同时还可以获得奖品的话……

参加方法：按照每期Gamehalo光盘中所提出的问题，发送GH+正确答案到33557770，你就有机会“顺手”取得奖品。

短信投稿通知

希望能把自己珍贵的稿件或者有趣的秘技投过来，但又怕被退回？那么请拿起手上的手机把你的想法发送过来吧！

参加方法：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770，如果是我们需要的稿件，那么会在3个工作日内以电话形式通知你。

短信新闻

不需上网，无需看书，每天都会有游戏界最火爆的消息送到你“手上”。

定制方法：发送RB到3355700（5元包月），在任何地方都可以享受到UCG为你带来的游戏新闻。

彩图下载

是否觉得每天对着手上的手机开始厌烦了？其实只要改变一下屏幕中的图片，就可以让你的手机每天都有新花样。

下载方法：发送每期UCG MOBILE提供的图片代码到3355（每张资费2元），名作的经典一刻、人气的角色尽收眼底。

铃声下载

优美的电话来电音乐可以引来旁人的眼光，动人的闹铃声可以让自己在起床时有个好心情，为什么还要用不喜欢的铃声折磨自己呢？

下载方法：发送每期UCG MOBILE提供的铃声代码到33[illegible]首资费2元），把动人的游戏音乐统统收入手机中。

有你的支持，我们会推出更多无化的活动！

◆UCG MOBILE暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

空中网

文 阿迪

桜坂消防隊™ 之无间烈火

さくらざかしょうぼうたい

樱花在空中飘舞，城市的街道都被盛开的樱花染成了粉红色。每年盛开的花就像哥哥的来信。那一天到现在已经过去整整一年了，而我也终于从阴影中走了出来。没错，悲剧就发生在一年前……

（以下剧情中"我"均代表"本条大地"）

樱坂消防队	Irem	ACT
PS2	2004年6月10日	日版
		推荐玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	功能
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制追尾视角的方向
L1	进入主观视角，按着L1不放可用左摇杆控制主观视角的方向
L2	进入指挥界面
R3	360转身
×	当冲刺槽蓄满后，按×可以使人物快速前冲，用于突破火势包围和脱离火网，冲刺槽消耗完毕后，冲刺动作结束
□	按□的过程中按R1可切换喷水的模式，一共有直线式与喷雾式两种。直线式喷水的效果显著，而喷雾式对一些小范围较弱的火苗则效果较好，同时也具有为同伴快速降低体温的作用。在地图界面内则是放大可视范围。
△	在指挥界面内切换复数指示目标
○	特殊动作、呼唤生还者和同时进行区域检索
Start	可以查看当前的任务目标（Navi）以及各操作的指示

各评价项的意义

项目	说明
救助评价	指生还者被救助时的身体状态，共分为良好、轻伤、重伤、意识不明，状态与得分成正比。
安全评价	指大地与其他参与救火的队员的身体状态，如果有人不幸牺牲或经常受伤的话，该项得分会降低不少。
证据回收	指遗留品的回收，每一大关都有5个遗留品，全部收集当然得分最高。
延烧阻止	指对每一现场内每一个场景是否全部扑灭火势的评价得分，留意屏幕的右下角可以查看具体的延烧率，同时也可在指挥界面内搜索余火。
活动时间	顾名思义就是指在火场活动的时间，对于与时间赛跑的消防员来说，在越短的时间内完成任务，当然评价也会越高。
综合评价	以上五项评价得分相加的总和。

S级评价标准

个别关卡的计算标准不一，比如第四现场就没有安全评价得分。但其余六个场景只要综合评价在450～460或以上的话，都可以获得S级评价。每一关的评价会在ノート（笔记）中记录，方便玩家查看。

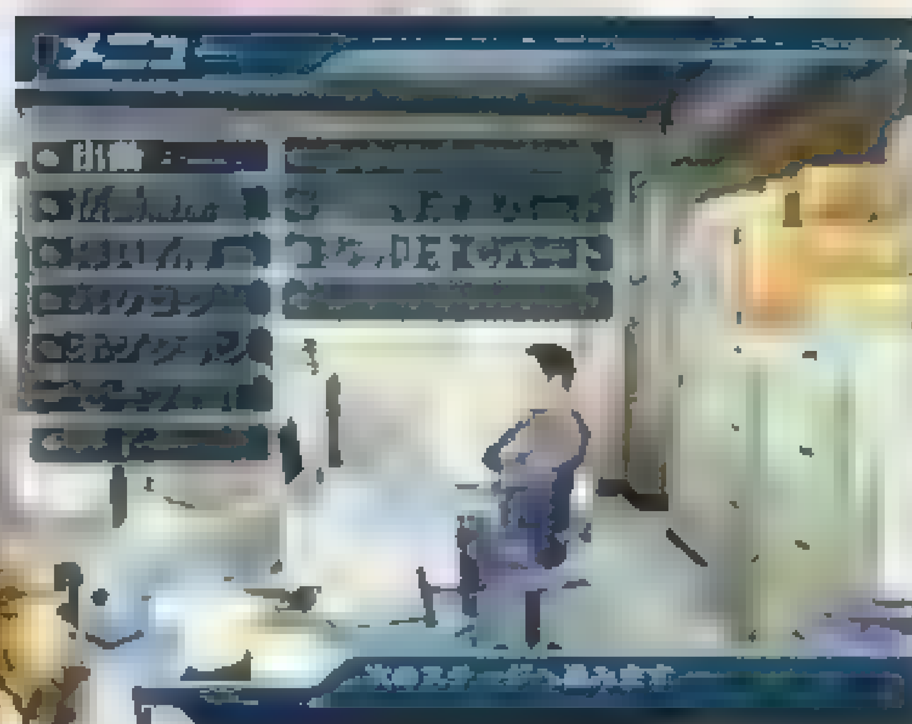
A级结局相关条件

玩家每一关结束后所鉴定的遗留品和个别触发式剧情对于结局的影响较为重要，以下列出每一关所需要鉴定的三个遗留品。

现场	遗留品
第一现场	ヘルメット、小さな机械の残骸、バースデーカードNo.6
第二现场	パンフレット、遗书、バースデーカードNo.5
第三现场	携带电话、手拭、ポリタンク
第四现场	ロードマップ、デジタルカメラ、バースデーカードNo.4
第五现场	クマのヌイグルミ、カルテ、バースデーカードNo.3
第六现场	ICレコーダー、半分焦げた手帐、バースデーカードNo. 2
第七现场	收集齐五个遗留品

触发剧情

现场	条件
第一现场	锅炉房第三个阀门的道路终点处
第四现场	调查大型货车的车头玻璃窗



取得A级结局后可以在出动时选择B剧本，完成B剧本后可以选择C剧本，最后是D剧本，相信这是一个让玩家收集全要素的模式。相关的资料全部都在笔记模式（ノート）内记载。各剧本中的人物对话都不尽相同，有兴趣的玩家可以对其一一挖掘。



全场景S级路线推荐

文中的S级攻略路线Easy、Normal、Hard均适用

第一现场 岛崎工业樱坂制作所

樱坂区樱坂1丁目15番地 4月15日17时12分 晴

剧情点

在掘越队长的一声令下，樱坂第一小队从正面突入加工栋。那时完全想不到，与我们一同经历无数生死考验的哥哥，这一次却没能从火场里走出来……

加工栋与宿泊栋

生还者	大林诚司、望月浩介	遗留品	小型机械残骸（小さな机械の残骸）、钥匙
消防队员	本条大地、土井顺平		

作为让玩家熟悉游戏的第一关，本场景内并没有太多的难点。值得留意的是通过梯子攀爬到二楼后，前两个发电装置可以不必调查，直接调查最后一个便可。取得二楼中部通路终点处的遗留品小型机械的残骸后不要作片刻的停留，否则会被楼下爆风所炸起的油桶砸个正着。立即使用×键的冲刺脱离危险区域吧。回程的路上接近中部的区域会突然断裂，玩家需要连打○键来使大地脱离险境。

指挥队员土井打开前进道路上的两道闸门并顺便在高炉附近救助生还者，途中他会自行破坏挡路的障碍物。在进入第二道闸门前先不要急，顺着道路的右侧前进到一个许多铁桶堆积的场景，在它们旁边的缝隙中有第二个遗留品叉车钥匙。



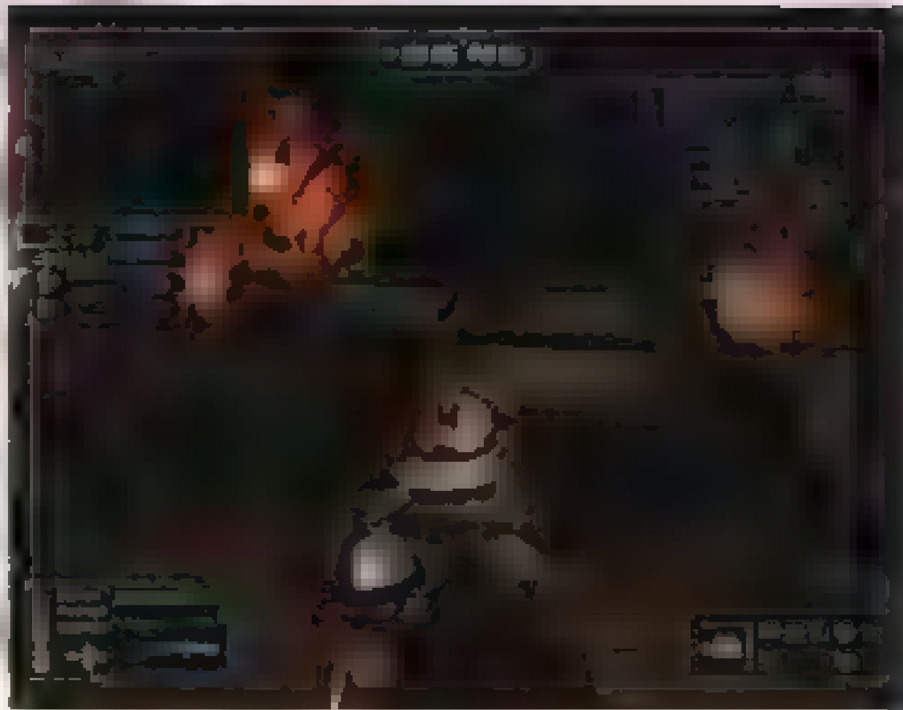
向着地图左上方的休息室处前进，在场景的尽头可以找到第二位生还者。由玩家或土井去担起他都可以，另一人必须尽快扫清退路上的余火。值得注意的是扛起生还者后，必须立即呼叫救助部队赶到距离休息室最近的援助地点。所有场景检索完毕后，屏幕会有相应的提示，如果为了追求评价的话，可以尽量在保证时间的前提下将延烧率降至最低。赶到地图上的绿色箭头处便可向下　部分迈进。

研究管理栋1楼

生还者	无	遗留品	装有白色粉末的袋子、安全头盔（ヘルメット）
消防队员	本条大地、中津川和也、土井顺平		

一进门就可以拾到第一个遗留品白色粉末。沿路前进后与副组长中津川会合，在此

需要分配队员检索地图中的三个房间。建议还是由大地负责地图上方的房间，因为除了该房间的火势较为猛烈且伴有轻微的爆炸外，在室内通路的尽头还有第四个遗留品工地头盔。本关中值得留意的地方是，进入某一场景后必须要在角色原地站立时点○键，才能够成功检索该区域。被检索过的区域在地图上会由暗变明，以后的许多关卡都需要全场景检索才能够过关。扑灭所有余火后由右上角的楼梯前往下一部分。



研究管理栋2楼

生还者	樱井恒夫	遗留品	生日卡No. 6（バースデーカードNo.6）
消防队员	本条大地、土井顺平		



一上来迎面的房间就处于"LOST"状态，必须指派消防车进行火势镇压。而土井则先和大地一起来到地图右上部分的房间救助第三位生还者。因为该房间入口处有一个大型冷藏柜挡路，必须要集两个队员的力量才能将之推开。此类机关在以后的关卡中还会出现数次，大家可以留心一下。推开挡路的冷藏柜后与土井先协同扑灭生还者附近的火势，如果稍后时间出现左侧房间延烧率达到70%的指示，则马上派土井去进行救援，生还者则交给大地负责将其安全带到救助部队处。救出生还者后，趁土井还在左侧房间救火时，大地可以进入救助部队右侧的房间检索。在房间的左上角有第五个遗留品No．7生日卡。还是那句，在时间允许的情况下，尽量扑灭关卡内的所有火势。具体火势的情况可以通过屏幕右下角的百分比进行估算。最后回到初始地点处进入下一部分。

剧情点

神秘人1："你以为能这么轻易地逃走吗？"

陌生男子："求求你，不要杀我！都是我的错，饶恕我吧！"

神秘人1："哼，要谢罪的话还是到那个世界对患者说吧！"

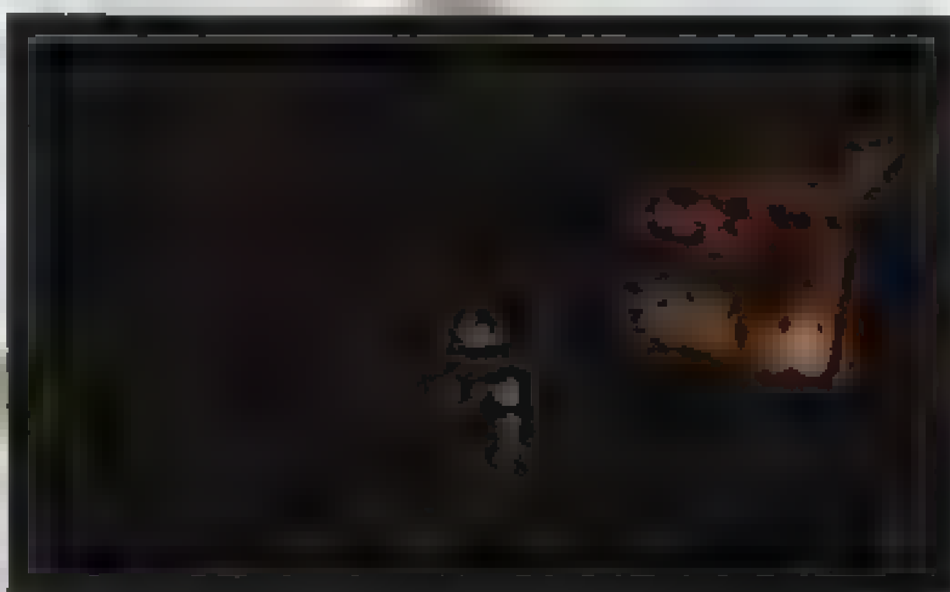
陌生男子："不要杀我，我愿意将那起医疗事故公开！"

神秘人1："事已至此，我会放过你吗？"

神秘人1："看来他们已经有所察觉了……下一个……就是你——本条雄一郎！"

锅炉房一楼

生还者	无	遗留品	无
消防队员	本条大地、本条雄一郎、土井顺平		



首先指示一楼的雄一郎与土井照顾周围的火势，然后大地就在初始场景内搜寻两个燃气阀门。一一关掉后沿左侧通路前进，途中小心一些零星余火。来到一个可以点○键跃起攀住的铁管前，沿着它爬到二楼的对面关掉第三个燃气阀门。这时如果继续向道路的终端前进，可以触发一个隐藏剧情。玩家可以清楚地在屏幕上看到锅炉旁的炸弹！沿原路返回来到初始地点附近的一条铁管下，同样是跃起攀住其爬到二楼的对面。但在爬了一段路之后，铁管根部的火势会逐渐向大地的方向燃烧蔓延。途中还需小心一个大型锅炉的三个喷气嘴中所喷出的高热燃气，建议在第一喷嘴前稍微等等，然后一气突破。顺利来到二楼对面，向下巡视一下就可以看到第四个，也是最后一个燃气阀门，将之关闭就可以完成第一关樱坂制造所。详细的游戏影像与系统讲解部分可以参看本期游戏光环的《樱坂消防队》特快传递。

剧情点

雄一郎以命令的口吻要求大地立即撤出火场。就在此时，一个神秘人的声音响起了："本条消防员……破坏我的好事！看来有必要先收拾掉捣乱的家伙。"话音刚落，神秘人按动手里的遥控开关，锅炉房入口附近位于二楼的一个大锅炉突然被炸倒，封住了雄一郎的退路。无情的爆炸，带走了大地的唯一血亲哥哥雄一郎的生命。故事也由此拉开了帷幕……

消防局内

河崎警部补与一之濑刑事猜测这次樱坂制作所的大灾与之前几起纵火案的手法极其相似，罪犯都使用了定时起爆装置来进行纵火行动。大地拜托河崎警部补一定要查出杀害他哥哥雄一郎的凶手。救助组的菊原千鹤会帮助大地进行遗留品鉴定，不过每关只能够从所搜索到的五个遗留品中选择三个来鉴定。由于会影响到未来剧情的走向，玩家必须要慎重选择。请各位玩家期待我们下期的"全遗留品鉴定报告"，这份报告将大大方便各位玩家根据自己的理解来推动剧情的发展。

第二现场 花村大厦
ビルディング

樱坂区芝见川6丁目8番地 5月1日21时32分 晴

剧情点

在万物充满生机的季节里，哥哥如同凋落的樱花，离我们而去了。

沉浸在无尽悲哀气氛中的消防局，渐渐能够听到久违的笑声了。孑然一身的我每天都在忙碌中度过，然而，在我的心底有一点从不曾忘记，那就是害死哥哥的凶手现在正在城市的某个地方逍遥法外。

花村大厦外墙周边

生还者	无	遗留品	无
消防队员	本条大地		



火灾现场是一座8层的钢筋结构建筑。4层以上情况十分严重！为防止墙壁倒塌，消防队先从外部进行扑救。

这一部分的惟一注意要点就是左摇杆的上下两个方向控制消防龙头的方向，而左右方向则变成L1与R1控制云梯的方向。时间还是比较充裕的，玩家可以直接瞄准房间内燃烧得最猛烈的火源。将其直接扑灭就视为完成了一个房间的灭火工作。一共有三个部分共计六个房间。全部扑灭后发现生还者，消防队员进入花村大厦5层展开营救。

花村大厦5楼

生还者	橘辽子、深町真里	遗留品	催泪喷雾器、パンフレット、バースデーカードNo.5
消防队员	本条大地、岛龙司、土井顺平		



首先先别急着离开房间，左上角的柜子可以劈碎，在该处检索可以得到第一个遗留品催泪剂，离开房间后与龙司和土井汇合。在本场景内将会出现因为室内室外氧气不平衡所产生的爆风现象，以后玩家开门时应特别留神，一听到有特殊的风声时，应马上向两侧闪躲。如果还有冲刺槽，不放心的话就加速向两侧冲刺吧。

首先分配消防车压制上方最左的房间，因为那里必定会有一名生还者。而另一名生还者的位置则随机出现，注意在每个场景都要进行检索。派土井跟随大地去初始房间下方的房间，因为那里有一个大型冷藏柜需要合二人之力才能推开，且该房间内还有第二个遗留品No．6生日卡。派龙司去最左侧的房间清理火势。然后大地则去左侧的房间内触发烟雾弥漫的剧情，砸开房间窗户后可触发，然后就可以去房间左上角打开自动灭火器的第一个阀门。这时土井与龙司的目标则是最右侧的吸烟室（因为它的延烧率较高）与上部的生还者房间。途中会发现火源在右上部分的茶水室，等其中一人触发因生还者房间被反锁无法正面进入的情节后，而这时吸烟室的火也应该处理得差不多了，在吸烟室内可以捡到第三个遗留品旅行杂志。集二人之力扑灭茶水室的火源，可以奖励不少时间。而大地则从仓库2的窗户爬到楼层外侧，沿墙壁来到生还者所处的第二办公室，途中须小心从高而来的火焰。因为之前预先已用消防车将室内的火扑灭，所以现在只需要清理一些障碍物就可以轻松救出生还者。救出所有生还者和检索全部区域后，花村大厦突然发生大爆炸，消防队紧急向着还有生还者的楼层前进。

剧情点

镜头落在二人的脚部上，有人在用枪逼迫他人上吊。

神秘人2："放、放过我吧！"

神秘人1（同第一关）："做过那样的事，你现在还有什么可说的！我妹妹在那个世界会很高兴的……你应该还记得她吧？"

神秘人2："那…那只是个交易。别人需要我就提供给他，我也是遵循市场原则……"

神秘人1："去向神讲解经商之道吧！"

神秘人2："住、住手！不要啊——！"

神秘人1："呵呵，故事快进入高潮了……"

花村大厦8楼

生还者	藤原零	遗留品	一只鞋、遗书
消防队员	本条大地、岛龙司、土井顺平		

本关的生还者随机在三个地点出现，一是刚开始收到电话的房间的角落；二是最左面的房间；三是最为不利的地点，地图最右侧房间内右下角处。所以一开始先分配龙司冲左侧房间，土井负责打开下部房间的通路。大地查看收到电话的房间是否有生还者，没有的话直接支援土井。沿路可以捡到第四个遗留品一只鞋，劈开道路后小心一个倒塌



的柜子，需要连打○键将其扶正。在进入右下角房间时记得调查一个门板，这是之后通往右上方区域的关键。如果龙司负责的房间也找不到生还者的话，那么就派其扑灭塌陷区域左半部分的火势。大地与土井专心营救生还者，注意该区域内的塌方。被砸到的队员，如果不及时砸开塌方救出他的话，体力会慢慢削减。大地原路返回来到通往左上方的断口旁，如果之前有调查过进入右下角房间前的那块门板的话，那么就可以直接将其拿来作一条简易桥。过"桥"后发生剧情，在被迫自杀者的位置上方有第五个遗留品一封遗书。

紧接着来到右上角的房间，派土井和大地一起行动，推开拦路的大型冷藏柜，然后上前调查炸弹。留龙司在塌陷区域左边部分守着，处理随时出现的余火。大地沿原路返回初始位置听到电话声的房间，可以在桌上找到一份关于拆除炸弹的提示和一把钳子。再折返回到炸弹房间，按提示中从上至下出现的红（あか）、黄（き）、蓝（あお）顺序依次剪断炸弹的三色导线。注意如果剪错了是直接Game Over的，成功拆除炸弹后完成第二关。

消防局内

经查明，神秘人2是樱坂中央医院的医生真锅刚，47岁。经过紧急救治，他住进了ICU（重症护理病房）。保住性命的代价是他只能这样睡下去了。生命的延续只能依赖生命维持装置，永远也不能回到正常的生活中去。

第三现场 并木居民楼
ラグーンヒルズ

樱坂区并木3丁目24番地 5月9日5时47分 雨

剧情点

定例的夜班结束了，我脑袋一片空白地望着窗外下雨的景色。铅色的天空压得我喘不过气来。我将焦点拉近，瞳孔捕捉到那被雨点敲打着的窗户玻璃，与此同时，我看到映在上面的千鹤小姐的姿态。当我吃了一惊回过头的时候，她似乎明白了我的意思，向我走了过来。二人闲聊了一些关于火灾的事情。这时新队员沙耶前来报道，土井两眼放光，一句"It's just my type."，让人对其印象大为改观。(笑)不过看来大地和沙耶似乎之前在消防学校时就已是同学。

本条大地："消防学校时的恶梦又要开始了……"

并木居民楼第9层

生还者	斋藤学	遗留品	小刀、手机（携带电话）、油筒（ポリタンク）
消防队员	本条大地、朝仓沙耶、中津川和也		



一开始记得要大地搜索一下身后房间的门，然后沿路破坏障碍物并灭火。在902室内有一个大型冷藏柜，先脱出该区域打开通向廊下的门。这时朝仓与中津川前来支援。分配中津川先前往左上方的廊下与用具室检索，然后再前往905室营救生还者。大地与朝仓则合力推开902室的冷藏柜，取得第一个遗留品小刀。之后大地与朝仓则主力扑灭903与904室的火势，在903与904室靠右侧（从下往上看屏幕）通往阳台的门附近都有一个塌方。从本关开始在以后的关卡中都将出现塌方，观察塌方和躲避爆风都是有个小窍门的，就是观察天花板处是否有细微的沙石落下。在903室的阳台被许多障碍物遮挡着的底部有第二个遗留品手机。待解决了903与904室的火势后，分配一个队员到电梯间（エレベタ）搜索第三个遗留品油桶。本关内的救助部队还需要从云梯车处派遣，所以需要30秒的时间才能在南侧阳台靠近大厦，所以需要预先调配好时间安排。全部房间检索完毕后，建议将中津川分配到东阶段，而大地和朝仓则在西阶段上楼。因为以NPC的能力与个性来看，中津川就算是单人行动也能够独当一面，朝仓的体力太少，遇到严峻的火势时不足以应付。

并木居民楼第11层

生还者	大冢清美	遗留品	毛巾（手拭）、绳索
消防队员	本条大地、朝仓沙耶、中津川和也		

一开始分配中津川探索和照顾东阶段的火势，他的目标是1105室。分配朝仓去用具室清理火势和收集第四个遗留品绳索，在1101室外侧的廊下可以发现纵火犯留下的油筒犯罪声明。大地自己则亲自负责1102室，在大厅处的天花板会突然爆炸。务必小心。而在1101室搜救生还者时，发现是一位漂亮的女高中生。这时玩家可要留个心眼噢，1101室左侧阳台通往大厅的门口处就有一个塌方，可别看见美女就冲得太快了啊。(笑) 同样在1105室大厅内也有两个塌方，如果中津川不幸被压住了，记得派队员去救他。损血事小，浪费时间就划不来了。按中津川冷静的个性，被塌方压倒的几率较小。

清理完大部分的火势后，消防队向着1103室前进（1104室的门被反锁了）。在1103室大厅出同样有塌方的出现。在从1103室台前往1104室的南侧阳台上有一个大型冷藏柜，注意安排人手。推开柜子后会发现一个定时炸弹，炸弹旁边的架子上有第五个遗留品毛巾。这时必须返回1103室右侧的小房间内拿钳子，顺便阅读拆弹的提示。拿到钳子后回到炸弹处，按提示中三段话中第一段的黄（き）、第二段的红（あか），第三段的蓝（あお），以黄红蓝的顺序拆穿炸弹。成功后同样可先在东和西阶段集合，然后到1103室的阳台结束本关。拆除炸弹后，在上层发现了河崎警部补，他支支吾吾又欲言又止的神情让人感到一丝奇怪。

消防局内

虽然最后救出了全部生还者，但消防员们对此次火灾的原因产生了怀疑，他们认为这次火灾属于人为，是有人想消灭证据。但是究竟是谁却还缺乏足够的证据。

第四现场 大门中央公园
セントラルパーキング

樱坂区樱坂16丁目310番地 5月20日19时51分 晴

消防队员	本条大地、土井顺平（中途因伤撤离）、岛龙司（替补出场）

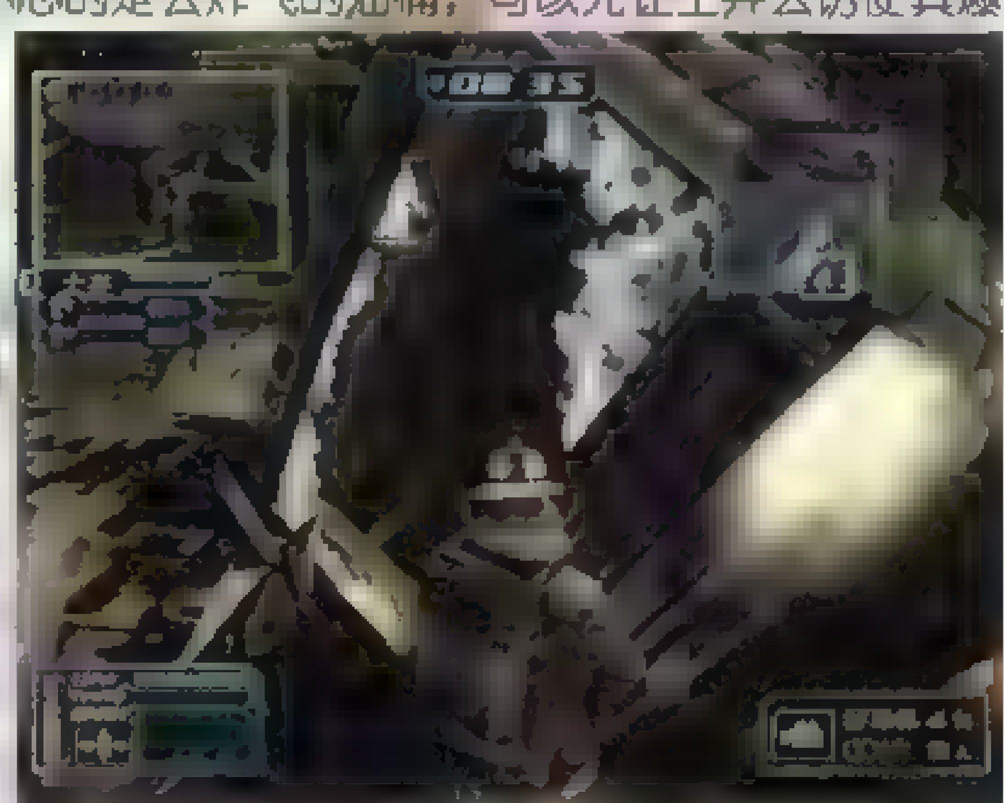
剧情点

我们的工作都是和人们的不幸有关，并木居民楼的起火就像是一出被编排好的剧本一样。消防队的主页有越来越多的人访问并寄来Email。千鹤说在雄一郎的电脑上发现了一个名叫RED DOG的人寄给他的邮件，且雄一郎在死前已经阅读过这些邮件了。在之前几封邮件里，RED DOG问雄一郎经过3年心情好受了没有？大地看到这封邮件回忆起3年前的父母遇难事故，非常纳闷为什么还有人旧事重提。而最后一封RED DOG的邮件是雄一郎死前三天收到的，沙耶说这看起来像是两人交涉决裂了。大地焦虑的心情得到了大家的理解，最后他拜托中津川副组长帮忙找出RED DOG是谁。

大门中央公园停车场

生还者	白井幸男	遗留品	驾驶执照、纸片、ロードマップ、デジタルカメラ、バースデーカードNo.4

樱坂消防队的灭火机械车正式登场了！使用左摇杆的上、下来控制其前进、后退，按□键同样是进入喷枪模式。在本场景中有两处需要将一辆小汽车从行进路线中移去，点○键即可执行。扑灭前半部分的火势后，切回大地与土井，首先救援的目标是被火焰包围的救助部队与医疗部队。需要小心的是会炸飞的油桶，可以先让土井去诱使其爆炸。沿途的头两个需要劈开的铁箱中有遗留品，分别是生日卡No.4和数码相机。在灭火机械车的初始位置有一辆小汽车，在它的附近可以捡到第三个遗留品驾驶执照，当然这可以留到返回时再捡。营救了救助部队与医疗部队后沿路一直往上走，记得拿左侧汽车旁的第四个遗留品地图。来到道路的尽头有一辆小型面包车，需要二人合力才能将其推开。发生土井擅自行动受伤的剧情后，龙司作为替补队员协助大地。



二人从灭火机械车的初始地点开始行动，这次可以回收驾驶执照了。这里可以直接派龙司去管理室负责打开开关，也可以先和大地去地下停车场1去扑灭火势。途中可以调查卡车的车头玻璃。不过需要小心的是地下停车场1的火势有机会复燃一次，出口处的小汽车也会再爆炸一次，经过时需要特别小心。然后玩家必须去地下停车场2的最深部引发燃气喷发的剧情，这时龙司应该已将管理室的火势处理得差不多了。指示他先关闭下方的开关，使上方开关附近的漏电情况停止，然后关闭上方开关使地下停车场2最深部的燃气停止喷发。这里必须先触发地下停车场的剧情，否则无法指示龙司去关闭管理室的上方开关。最后救出生还者结束本关。

剧情点

引起事故发生的车辆是运输公司的卡车，死者名为坂口丰，29岁，是运输公司的合同司机。事故发生的时候，他刚好结束了业务正返回公司。大地在火场调查时发现卡车的车头玻璃有弹痕。土井为了要向沙耶看齐，自己一个人逞匹夫之勇单独去地下停车场检索火场，结果被爆风炸伤。

消防局内

幸好土井并没有死，但却因为刺激得了失语症。大地对此事十分内疚，大家都在不断地安慰他。火灾事故发生的原因，河寺警部补说是因为司机疲劳驾驶。但菊原千鹤说她叔叔菊原关悟认为这是一起犯罪。究竟谁才是正确的呢？大地的心满布疑云……

第五现场 樱坂综合病院

樱坂区芝见川7丁目42番地_10月28日15时32分_晴

病房栋第5层

生还者	幸田治（剧情中由土井救出）、足立友子、山田一	遗留品	输液瓶、カルテ
消防队员	本条大地、朝仓沙耶、岛龙司、绪方骏作		

剧情点 朝仓叫大地给绪方说，在救火的时候请说标准语，不要说方言，作为条件是给大地一封Fans寄给他的信。（笑）菊原这时来告诉本条，说土井就快出院了。然后菊原在检查电脑时发现一封Email，说是要在樱坂综合医院的院长室里开一个小型生日庆祝会。菊原正纳闷时，突然传来火灾信息，事故发生地点是樱坂综合医院。而土井当时就正在那个医院里……

病室509在一开始就会达到70%的延烧率，所以先别急着搜索病室510和511，立即分配龙司和朝仓去救病室508。绪方则配合消防车应付病室509的火势，大地一个人对付闸门前的余火。正常情况下509病室应该较快能够清理完，那么接着就可以腾出人手应付其他两处了。



冲进闸门后，分配速度最快的朝仓去救接待处的生还者，而龙司则负责病室506(较快达到DANGER的一间房)，绪方由于他体力较多，安排其去病室505，因为廊下还有很多余火，一个不小心被烧着的话，体力损失很大。大地则是作为机动，首先等朝仓离开发生后，随后立即下去接待处打开通往病室501～4的闸门，然后立即就冲向病室502。因为那里有另一名生还者，而且这时其他队员还未能腾出手来帮忙，大地也需要同时照顾到病室503，因为此中有第一个遗留品病历。途中如果廊下的余火被清理干净的话，记得调支援部队到病房栋中央阶段，这样离第二位生还者的距离近些。剩下的第二个遗留品输液瓶在女厕所，届时看谁比较闲的话就叫谁去回收吧。不过按个性来看，朝仓捡到的几率相对要高些。最后，地图左下角的病室中心有一个小桌子可以调查，不过建议还是不调查为好，因为一旦玩家调查了就会在该房间产生46%的火势。

诊疗栋第5层

生还者	玲宫亚矢	遗留品	茶色的皮包、バースデーカードNo.3
消防队员	本条大地、朝仓沙耶、岛龙司、绪方骏作		

剧情点 一个医生（经确认后，他就是院长高原淳）不断念念有词地说，医疗病历本被烧掉是事故，这些不应该存在的医疗病历本就不能证明医疗事故了。究竟他所一直念叨着的医疗事故是什么呢？

在中央阶段来到此层后，首先分配绪方去负责地图左侧的资材管理室、预备诊察室和研究室。朝仓由于速度较快，安排其直冲右侧的看护师室，龙司负责东阶段的余火清理，而大地的目标则是集中治疗室。当来到集中治疗室发现没有电力供给无法进行检索时，立即折返到看护师室，在房间里的电脑处打开电力供给。这时按正常进度的话，朝仓已被安排去清理诊疗栋东阶段的余火了，方便救助部队在东阶段进行支援。因为本关惟一的生还者就在离这里不远处的准备室，也就是集中治疗室的下方。大地打开电源后立即冲向集中治疗室开启电灯，然后进行检索，在准备室中发现生还者。这位生还者是被铁箱挡住的，可以选择劈开较小的那个。接下来的任务就是回看护师室关闭电力供给，然后清理各区域的火势了。诊察室和治疗室需要优先考虑，因为在其中可以找到第三、第四个遗留品茶色的皮包和生日卡No. 3。值得注意的是保管室内左侧的纸皮箱会爆炸两次，如果先救了右侧通道的火势的话，就等于白费工夫了，所以必须先引发左侧纸皮箱的爆炸。

最后分配人员时，建议大地与朝仓去东阶段楼梯，而绪方与龙司则去中央阶段楼梯。

诊疗栋第6层

生还者	道田茂	遗留品	玩具熊（クマのヌイグルミ）
消防队员	本条大地、朝仓沙耶、岛龙司、绪方骏作		

安排朝仓到东阶段楼梯的原因是她速度在四人中是最快的，而本关的生还者则在看护师控え室。而中央阶段由于廊下有一个风口的缘故，火势异常猛烈，无法冲进去。由于关闭风口的闸门需要电脑指示，大地一开始就直奔看护师室，但发现电脑的键盘由于高热而融化了，必须找寻一个备用键盘。绪方的任务是首先压制医师看护室，而龙司则是负责搜寻资材室、诊察室和院长室。当他来到诊察室的尽头时发现前往院长室的路被封住了，指示其在诊察室内中央搜索可以触发该房间内有备用键盘的剧情。然后他的任务就是暂时在中央阶段的廊下待机帮助前去诊察室搜集备用键盘的大地，因为途中风口



的原因，该区域会有新的火势出现。而上述的这些任务都几乎得在同一段时间内完成，所以对于人员和时间的把握必须恰到好处。

大地的路线为先经过集中治疗室外侧的廊下，这里紧记要贴着屏幕的右边行进，因为路段的中央有一个塌方。然后经临时待合室和1号手术室之间的廊下前往诊察室，此时该区域应该会有新的火势出现，之前待机在此的龙司可以帮上忙，节省了大家不少时间。在诊察室取得键盘后，记得在室内的右上角获得第五个遗留品玩具熊，因为按之前检索该房间的龙司的个性来看，他不大会发现遗留品。所有队员中该能力最高的是朝仓，果然是女人较为细心。当大地就要到达诊察室时，朝仓应该会同时找到生还者，之前守在附近的绪方就可以为他们开路。龙司可以去救其他房间了，至于大地……还是拼命地往看护师室冲吧。把键盘安装好后，将风口关闭就可以扑灭各房间的火势和进行检索。在集中治疗室内有一处塌方，大家小心。A级以外的结局在院长室附近不会发生千鹤前去院长室调查发现院长的尸体的剧情。本关的难点在于取得备用键盘这一过程中的人员调配与时间把握。

消防局内

在现场时原本以为高原院长死于枪击，结果在菊原的及时抢救下，院长还是活过来了。大地突然发现事情与哥哥有关，因为在哥哥的手机里发现一封邮件，上面只写了一个"6"字，而发信息的还是"RED DOG"。这一连串蹊跷的事件竟然连续发生，大地决心搞清事情的真相。

第六现场 德野邸

樱坂区樱坂11丁目3番地_11月13日23时11分_雨

剧情点 某政治家的贿赂事件以秘书的自杀结束，但很多人认为是栽赃到秘书身上。此时大地又看到新的Email，"宴会已经准备好了，好好享受吧。"大地看到哥哥桌子上的台历上有些日子被划上了记号，而这些记号都是火灾发生日，结果大地猜测哥哥是不是和纵火犯是一伙的。此时，火灾报告又来了，这次是樱坂区11丁目3番地的德野府邸，而德野清藏正是与贿赂事件有关的那个议员。

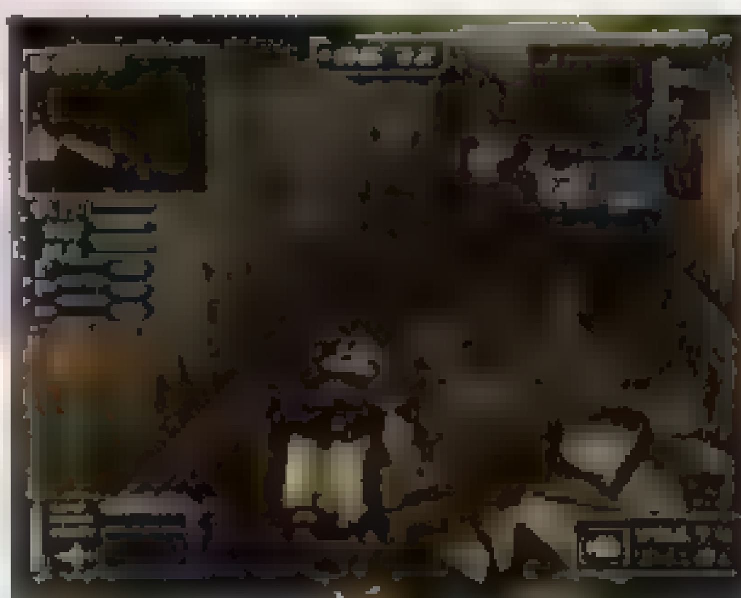
德野官邸一楼

生还者	德野博	遗留品	半分焦げた手帐、水晶球、打火机
消防队员	本条大地、中津川和也、朝仓沙耶、绪方骏作		

第六现场是游戏中最难的一关，由于地图很大，稍有不慎就会失败。所谓一着不慎，满盘皆输。玩家思考的时候要尽量抓重点和安排好接下来的几个行动方案。一开始先分配绪方去救寝室2，千万不要让他走寝室1，因为大堂廊下的门一往右转就有一个塌方。利用消防车去轮流暂时压制寝室3与广间的火势。朝仓由于身手比较敏捷，建议去扑灭钢琴演奏室和执事の寝室的火势，本关的生还者有可能出现在该房间内。而中津川则负责处理接待室和其周围廊下的火势，至于大地则主要负责大堂和打通左侧廊下的通路。以上就是本关续盘阶段的人员分配方案，惟一需要看运气的地方就是朝仓会否被钢琴演奏室和执事の寝室的爆风连续炸中两次了。另外在居间和执事の寝室都有塌方，至于队友会否被压倒就真的要看运气了。在从厨房（キッチン）回到饭厅（dining room）时在厨房的入口处会有塌方出现，务必小心。

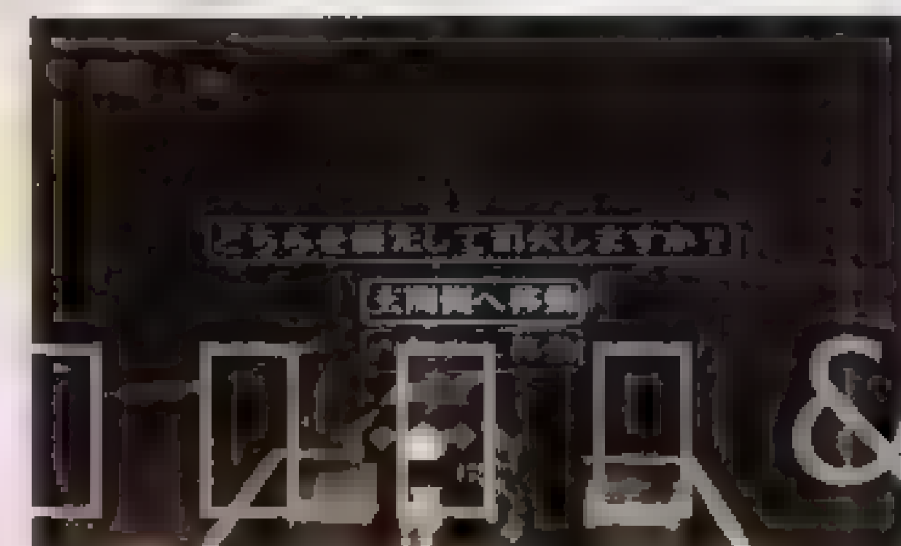
本关的生还者将会随机出现在以下两个位置：一是钢琴演奏室；二是寝室3左侧的廊下（该处有塌方）。

在客室可以找到第一个遗留品打火机，而另外两个遗留品则是放在邻近的两个房间内，在右上角厕所可以找水晶球，而在它下方的洗手间（バスルーム）则可以找到烧焦一半的笔记。本关内加时间的触发点不多，救助生还者是一个重点，既然明确了他所处的位置就应该有侧重点地布置人员。此外灵活调配移动耗时只需20秒的灭火直升机也是本关灭火的关键之一。救出生还者和检索全部区域后在大堂处的木制楼梯旁集合。



德野官邸二楼周边

生还者	无	遗留品	无
消防队员	本条大地、中津川和也、朝仓沙耶、绪方骏作		



本关是与花村大厦周边极为相似的灭火任务，不过没有直接扑灭火源的取巧作法，需要切实地扑灭所有火势。在扑灭了第一部分后，系统会询问玩家优先扑灭玄关侧还是西阶段侧的火势，选择肢决定了下一轮消防队员的初始位置。建议由优先扑灭西阶段侧，因为延烧率较高的几个房间都在西阶段侧，如果从玄关突入的话

需要频繁地利用冲刺突破火网，争取时间去扑灭快达到LOST程度的西阶段侧房间，相对来说对于人员的调配较为危险。

德野官邸二楼西侧

生还者	水泽惠理	遗留品	ICレコーダー、バースデーカードNo.2
消防队员	本条大地、中津川和也、朝仓沙耶、绪方骏作		

一开始分配绪方这个体力最高的队员往廊下的左边走，他一个人可以负责西侧廊下、接待室1、接待室2、更衣室的所有火势。大地、中津川、朝仓三人集中力量往右方开辟道路。然后中津川负责德野博の部屋和寝室1，朝仓和大地先一起去衣裳部屋扑灭火势，顺便将一个大型冷藏柜推开。紧接着大地就可以去资料室搜救生还者。本关的生还者随机出现在寝室1、接待室2、洗手间和资料室，四个地点都要有队员照顾到。

这一阶段度过后，大地很可能要冲过待合室到广间2去救火，所以当灭火直升机压制得差不多时就将其位置调整到待合室以便大地通过该区域。在学习部屋延烧率达到



70%的时候，中津川应该已经处理完了德野博の部屋和寝室1的火势，火速指示他去救学习部屋。而朝仓在找到衣裳部屋的第四个遗留品生日卡No.2后，也得去资料室进行救援。至于绪方只要按部就班地行动，一般无须担心他。渡过这一阶段，二楼的火势应该本基本控制了。消防队的下一步行动就是检索各区域、遗留品和救助生还者了。录音笔可以不必急着拿，因为之后的A级剧情会要大地再回到仕事部屋打开密码锁救助德野议员。触发有密码锁的剧情后，因为暂时无法打开（其实提示纸就在窗台边），顺手拿走桌上的录音笔回到大堂楼梯处集合。触发剧情后大地回到绿色箭头指示的房间，先检索窗台边的提示纸，发现密码是“德（9）野（1）清（0）藏（2）祥（3）”。输入密码后，进入德野议员所处的房间，本关结束。

剧情点

结果一之濑刑事还是杀死了德野议员，大地打开密码锁冲进密室时还是晚了一步，而德野议员则是被绞死的。一之濑刑事告诉大地，德野议员曾接触过大地父亲的车，难道那一宗交通意外……而一之濑刑事也报了他妹妹的仇。大地的哥哥雄一郎被杀是因为察觉到一之濑的阴谋。结果，一之濑缓缓地将身体转向窗户，一个细小的红色焦点快速地在他的身体上移动，最终落在了他的心脏处。随着“砰”的一声，一切又都回到了原始的未知。

消防局内

结果德野清藏并没有死，不过却说出了当年受贿事件的真相，同时也结束了自己的政治生涯。一之濑死了，大地已经断定河崎警部补也是罪犯之一，难道仅仅只有他一个吗？隐藏在幕后的黑手究竟是谁？他还有其他共犯者吗？为什么每一次在消防队救火时都有蹊跷的事件发生，难道那是最坏的结果吗……

第七现场樱坂塔环饭店 タワーリングホテル

樱坂区樱坂21丁目1番地 1月1日16时57分 多云

消防队员	本条大地、土井顺平、朝仓沙耶、岛龙司（三个场景阵容相同）

剧情点

朝仓问大地是不是用过雄一郎的衣服，大地摇了摇头说没有。朝仓又说衣服有污渍，但大地说他记得自己会定期清洗的。消防队的信箱又收到了新邮件。“新年要早点开宴会。特别是本条，不要以为能阻止我，会步你老哥（兄い）的后尘。”犯罪的日子就在今天，而菊原叔叔正在参加一个集体聚会。此时火警信号传来，樱坂塔环饭店着发生大灾。

大堂入口处

生还者	上原真一	遗留品	警察章、无线电对讲机



一开始下方的配电室就达到了70%延烧率，立即分配朝仓和土井去扑灭火势，因为其附近的廊下还有些火势，还必须触发廊下有门被反锁的剧情和在化妆室取得第二个遗留品无线电对讲机，一个人的力量显然是不够的。大地则去要直接冲到地图右上角的区域亲自处理密码的事情，龙司的灭火战力应该用于控制大堂处的火势。当行进到一半时，大堂内突然被楼上掉落的碎石激起许多火焰，大堂的延烧率又提高了，不过由于地方比较宽敞，龙司一人就足以应付大堂部分的火势。休息室、电梯前与非常通路的部分还会出现一次火势蔓延，这次的延烧率较高需要优先处理。



大地在本关的活动顺序如下：动力室（回收第一个遗留品警察章）→待机室（发现管理室的门被反锁）→警备员室（拿钳子）→管理员室（用钳子打开门）→管理员室（发现密码控制器）→贵重品室（阅读墙上的密码提示纸）→管理员室（输入密码“6426”）→打开通往左下方通路的门锁→输入密码关闭生活用品储备室的燃气（密码为“6428”）。在输入密码前最好先喊土井与朝仓在被反锁的门边待机，门一打开立即派朝仓去休息室救助生还者，而土井则负责检索保管室，龙司仍留在大堂处待机，不过位置不要太靠中央，因为之后当大地返回到下方廊下的出口处时还有一次碎石溅落引起的飞火。救出生还者、检索所有场景后可以从左上角阶梯结束本关。

超豪华客房

生还者	伊达守	遗留品	易拉罐



首先分配一名队员去触发电梯前大厅左侧门有电子密码锁的剧情，然后大地亲自调查门边的密码锁，另一名队员去触发右侧门因为风力太大导致火势猛烈，无法正面突入的剧情。然后大地返回大厅的左侧在一个花瓶处找到密码提示纸，立即去密码锁处输入“6932”。打开门后立即派土井与朝仓去扑灭警备员室的大火并搜索待机室，而龙司则负责清理廊下的余火。大地则通过大厅底部的窗户爬出外侧墙壁（连续两次选择肯定／はい），绕到洋室A的外墙窗户上突入超豪华客房的主体部分，途中听到风声大作，要立即按住“↑”。立即冲出室外会自动发生剧情，居室（リビング）外发生三处塌方，而正在此时寝室A的火势也达到了DANGER，所以这里大地必须先去救寝室A的火势。控制火势后，大地来到室内游泳池与警备员室廊下的邻接地段调查墙壁，这样的话警备员室一侧的队员才能砸破墙壁突入超豪华客房的主体展开扑救。洋室B的廊下与桑拿室（サウナ）的廊下部分有一段墙壁是可以打破的，如果怕火势蔓延得太厉害的话，可以由大地帮助其他队友抢救一部分。生还者在右下角的澡堂处（风呂场），需要优先救援。大地带生还者脱出的路线为廊下（风呂场一侧）→室内游泳池→廊下（警备员室一侧）→电梯前大厅→非常阶段。其中在从廊下（警备员室一侧）到电梯前大厅的门口处最好让生还者待机一下（贴近生还者按○键），因为大厅处有一个飞火四溅的火势，如果生还者被烧到一下就会进入昏迷状态，那么过关后的救助评价也会相应降低。由大地先行去大厅内灭火，然后再带生还者去非常阶段是一个较为安全的做法。最后等其他队员在居室内捡到第三个遗留品易拉罐后，再集中力量将玄关及其廊下的猛烈火势扑灭。过关地点仍在非常阶段处。

顶层观景餐厅

生还者	伏见百合	遗留品	定时点火装置、バースデーカードNo.1

如果想生还者处于良好状态获救的话，那么大地就必须亲自出马到会场跑一趟。其余三人则直接向女厕所旁边的廊下角落处前进，劈开角落处的柜子就可以发现关闭会场处喷气瓦斯的阀门。如果一切顺利的话，生还者这时是处于良好状态的。紧接着安排朝仓检索男女洗手间，在男士洗手间发现第四个遗留品定时点火装置。龙司负责劈开与阀门位置相反对应的水管，以便于由舞厅（ダンスホール）突入厨房灭火。返回时记得去玄关的两个沙发之间回收第五个遗留品生日卡No.1。检索完全部场景后回到非常阶段结束本关。大地与千鹤一起展开了最后的推理，问题与提示如下：

问题	提示
谁是杀害本条雄一郎的凶手？	在废弃工厂放置炸弹与在花村大厦企图杀害真锅翔的是同一个人
谁是杀害一之濑的凶手？	是一个有能力准备狙击步枪的人
谁在连续犯罪？	某大政治家为了自己的利益不惜一切手段不断犯罪
犯罪集团的最终目标是谁？	在旅馆最顶楼的那个人就是他们的最终目标
有隐藏的共犯者吗？	注意RED DOG的EMAIL和某个人如何称呼雄一郎

答案依次为一之濑翔、河崎琢磨、德野清藏、菊原英梧、三木京介。结果三木京介才是消防队里的内鬼，他与河崎警部补和一之濑串通一气进行连续纵火。三木的弟弟当年担任德野议员的秘书，因为知道了不应该知道的事情结果不明不白地死于八年前。而河崎的妻子与一之濑的妹妹都死于医疗事故，一之濑的妹妹死于黑药事件，而关泰三的贸易社则是暗地里主要从事黑药生意的巨头。所以在第一现场才会有被一之濑（神秘人1）杀害的陌生男子。而河崎警部补则是因为妻子死于樱坂医院的一次医疗事故。在第五现场收集的遗留品中，病历（カルテ）只作为给外界看的东西，其中有被涂改的部分，调查的结果证实医疗事故的被害者正是河崎警部补的妻子。而根据玩具熊（クマのヌイグルミ）中被院长高原厚所塞入的磁碟所记载的数据，发现与入院死亡患者的病历不符，里面也记载有河崎警部补妻子的真实病历。而关泰三社长与高原厚院长同时都买通了德野清藏议员，所以才有了八年前的那一宗受贿事件，所以这两起医疗事故才被压了下去，被害者无法沉冤昭雪。由此可以得知三木京介的弟弟其实是因为知道了这起受贿事件的内幕才被杀的。直到在第六现场德野官邸一之濑企图杀死德野清藏后，河崎与三木心中的恨还无法平息，他们认为这种陈旧的政治体制一日不除，发生在他们身上的悲剧仍旧会不断上演。所以他们趁着这次警察部门的新年聚会，想趁机纵火杀害警察部门的高官菊原英梧，以此将旧体制燃烧至灰烬，最后一起在樱坂海塔饭店安装炸弹引爆自杀。可能他们已经被内心长久以来所积压的痛苦折磨得丧心病狂了。

炸弹位置	拆弹顺序
女洗手间洗手池旁（妇人用トイレ）	黄、红、蓝
会场靠窗的桌子旁	黄、蓝、红
舞厅的桌子旁（ダンスホール）	蓝、红、黄

最适合樱坂的是春天　我现在才第一次发现我最喜欢的是这条街。

全地图



加工栋&宿泊栋
研究管理栋1层
研究管理栋2层
锅炉房
花村大厦5层
花村大厦8层
井木居民楼9层
井木居民楼11层
大门中央公园
病房栋5层
诊疗栋5层
诊疗栋6层
德野官邸1层
德野官邸2层
顶层观景餐厅
大堂入口处
超豪华客房
说明
遗留品
生还者随机地点
生还者固定地点

超机罗曼史 热血前奏曲

超级机器人大战MX

剧情小说·上篇

文 阿修罗

从宇宙中看地球，那是一个多么美妙的景象啊！蓝色的大海、青色或黄色的大地，还有那不断翻卷的白云，构成了生我们养我们的母星朴实却又华丽的外貌。然而，这样一个美丽的星球上却不断爆发出一些不太美丽，甚至是丑恶的战争。

十五年前，MU大战爆发，MU族在日本东京制造了一个巨大的半球形空间，与外界彻底隔绝开来。其后，在南极地区发生了后来被称为“第二次冲击”的巨大灾难，给人类社会带来了无比的冲击，让地球陷入了混乱的时代。经过之后的一年战争以及蜥蜴战争，正在人们认为和平时代即将到来之时，格利普斯战争以及恶魔高达事件却再次燃起了战火。而更令人意想不到的是，以移居到地球为目的的外星人“巴姆星人”也开始对地球展开了侵略战争。同时，地球上的超古代文明迈锡尼帝国、妖魔帝国以及恐龙帝国开始对现代文明进行攻击。在地球连邦军、幽谷、超级机器人军团、NADESICO-B以及新扑克同盟的活跃下，各个势力都被成功击退了，地球人和巴姆星人达成了和平的协议，从格利普斯战争末期开始活动的新吉翁军也被打倒了。但是战火却没有因此远离地球，统一帝国基加诺斯在月球发布了对地球连邦的宣战布告，一种被称为“使徒”的神秘敌人突然出现，在宇宙中则出现了未确认的飞行物体……

人类再一次踏向了灭亡之路……



以深邃的宇宙为背景，一道青白色的轨迹划过了那美丽的蓝色星球，仿佛把星球拦腰切成了两半一般。这轨迹来自一台正在高速行驶的机动兵器。然而，你在地球圈各势力的官方资料中都绝对不会查到这台机体的情报，因为它的存在是级别非常高的机密，整个世界上也不过十几个人知晓其内情。它就是地球连邦军秘密进行中的“核心计划”所开发的人型机动兵器试作6号机萨贝拉斯。

萨贝拉斯以及同一计划所开发的7号机特利加姆雷德被称为“TE吸收器”，能够将理论上存在于所有空间的终极能源转换成普通的能源。它们目前还处于测试阶段，照理来说是不应该暴露在距离地球这么近的宇宙空间之中的。它之所以会出现在这里，那是因为在进行核心计划试验的秘密基地中刚刚发生了一件令人意想不到的事情——同一计划所开发的试作5号机美迪乌斯·洛克斯被不明身分的潜入者强行夺走了。美迪乌斯包含着最尖端的技术，如果流入敌对势力的手中，连邦军的处境将会变得非常被动。因此负责核心计划的米塔鲁·扎帕特博士向萨贝拉斯以及加姆雷德的试飞员雨果和阿葵下达了追击的命令，甚至授予了他们破坏美迪乌斯以保证情报不外泄的特权。

“与美迪乌斯相对距离4 698米，9时方向正前方10 000米处探测到战斗反应——机体识别信号表示交战双方为连邦宇宙军所属的新·阿伽玛号强袭登陆舰以及基加诺斯的合金机甲小队。”阿葵·坎图姆努力地分析着信号并及时地把它们报告给负责操纵萨贝拉斯的雨果·梅迪奥。突然，她大声叫了起来：“等一下！美迪乌斯改变了前进方向——预测轨道为新·阿伽玛交战宙域！”“什么！”话语不多的雨果听到这样的结果也不由失声叫了出来。“那个机师打算做什么？偷走了美迪乌斯的话就该找个地方藏起来啊！为什么要闯进别人的战场呢……”“难道那个机师要耍什么花招”，这个想法雨果并没有说出口，但是他的心里的确产生了疑问：为什么会有人能够这么顺利地从高度机密的核心计划基地中夺走呢？除非参与计划的人中有奸细……“难不成是他……”心里这么想着，雨果的双手却飞快地在键盘上敲下了一串数据，重新修正了机体的飞行路线。

“美迪乌斯开始减速，与美迪乌斯相对距离3 977米，预计5分钟后进入战斗宙域。”报告完情况后，阿葵接着征询雨果的意见：“我们下一步应该怎么办？”雨果略一沉吟，旋即答道：“解除武器的安全限制装置，同时接通美迪乌斯的通信频道，我要[illegible]

[illegible]

“美迪乌斯的机师注意！现在是地球连邦军雨果·梅迪奥上尉在进行通话。我向你发出最后通牒：立即解除武装并交出美迪乌斯的控制权；不要试图用机体作挡箭牌，我们已经接到了击坠命令；不要妄图做无谓的抵抗！”雨果用非常严肃的声音向美迪乌斯发出警告信息。但是通信频道中除了战场中发出的干扰波外，根本就没有接收到对方的任何回信。“可恶！看来必须将美迪乌斯击坠了……”雨果咬了咬牙，握住操纵杆的手不由自主地加了把力。“阿葵，和新·阿伽玛的通信情况如何？”“对方已经通过上层确认了我们的支援要请，他们和基加诺斯的战斗也已经接近尾声了，击退敌军后会立刻对我们进行支援。”“这样啊……”雨果看着面前显示屏上的图像回应道。

屏幕上的图像经过放大已经可以用肉眼分辨出在新·阿伽玛附近交战的双方机体了。“两台高达型MS，一台金色MS……打败了哈曼·卡恩的高达小队吗？那么的确不会有什么问题了。”雨果看到己方的援军并非泛泛之辈，心中也觉得稍微轻松一点了。他略一回头，对后座的阿葵下达指令道：“阿葵，集中精力掌握终极能源的出力，随时准备发射终极加农炮！我现在要加速接近美迪乌斯了！”“TE引擎，出力调整……”阿葵立刻开始进行操作，但是结果并不令人满意。“还是不行！出力只能达到黄色区域！而且我没有办法预测美迪乌斯的行动方式了……”雨果一边开始让机体加速一边安慰阿葵：“冷静一点，阿葵！你只要专心负责调整出力就可以了，机体操作交给我就行了！”阿葵不服气地嚷道：“别开玩笑了！我们可是搭档！我一定要让你看看我的力量！”“第一次参加实战，紧张是在所难免的啊……”雨果心说，但是时间上已经不允许等待阿葵恢复冷静了。雨果大声叫道：“只能到黄色区域也没关系！我要加速了，阿葵！”阿葵没有想到雨果会这么鲁莽，一时没有反应过来：“哎？等、等一下！先让我计算一下美迪乌斯的运动方式……”“别说话！小心咬到舌头！”雨果低声喝道。说着，他一下子把主推进器的操纵杆推到了顶端。萨贝拉斯背后的喷嘴一时间白光大盛，机体以极高的加速度冲向了美迪乌斯。

美迪乌斯背对着战场，机身各处的姿势制御喷嘴不停地调整着它的姿势，让它保持着面朝萨姆拉[illegible]

来。雨果皱眉道：“别小看人了，阿葵，相对距离[illegible]

[illegible]

经没有时间去想别的事情了，她所能做的就是忠实

何やってんの!!

ブライト・ノア



的还真不是泛泛之辈呢。”阿葵脸上的神情就如同怀春的少女般天真。不过她突然紧盯着捷多说：“不过呢，捷多，叫我阿葵就可以了，不要加上姐姐两个字好吗？”“知、知道了。”捷多头上立刻冒出了很多冷汗，心说：年纪大的女人果真都很可怕啊！

布拉德舰长虽然是连邦军内的大名人，但是为人还是相当随和的，脾气也没有他的名气那么大（布拉德无语）。双方互相沟通过以后各自掌握了对方的情况。新·阿伽玛目前正在向太平洋地区进行降落，他们将在那里和地球连邦军的舰队会合，并负责协助该舰队将连邦军的最新型D兵器和E兵器安全送达他们的目的地重庆。不过新的任务指示在前往中国之前，他们还必须将连邦直属特务机关Nerv所属的EVA贰号机运送到日本的横须贺港才行。据说12个小时之前，运送EVA的舰队在海上遭遇了使徒，虽然EVA贰号机成功击退了使徒，但是输送舰队却遭到了重创，因此才会借助新·阿伽玛的力量。

当新·阿伽玛抵达合流地点时，被称为D兵器的连邦军新型合金机甲龙骑小队以及EVA贰号机已经成功击退了前来破坏的基加诺斯部队。虽然敌方部队中有着“基加诺斯之苍鹰”之称的王牌机师马沙·普拉特以及他所率领的少年精英队，但是在EVA贰号机完美防御的A.T.FIELD以及龙骑小队3机的组合攻击面前，他们还是识时务地赶在新·阿伽玛加入战局之前及时撤退了。

然而，在战局动荡的地球圈内，情况是经常会发生变化的。地球连邦军所属的对MU特别反应机关TERRA计划在近日发动“OVERLORD作战”，侵入被MU族占领的东京木星内部。为了保证作战的成功，新·阿伽玛在完成了护送EVA贰号机的任务后就立刻和TERRA所属的特务航空母舰利利雅·里特瓦克合流，在东京木星周边地区展开布防工作，护送D兵器前往重庆的任务也因此延后。为此，来自日本各研究所的特机——即俗称的超级机器人也加入了防卫工作。虽然特机的机师大多是民间人士，但是毕竟和MU族之间的战争是关系到全人类命运的大事，所以他们全力协助军方的行动也是在预料之中的事情。而且，根据宇宙科学研究所的宇门大介的报告，最近在日本各地出现了以征服全宇宙为目的的韦加星连合军，单凭日本的特机恐怕也难以阻止他们的全面攻击，因此日本各研究所也希望能够得到连邦军的支援。

来自米特鲁博士的命令依然是让雨果和阿葵留在新·阿伽玛参与他们的作战行动。按照博士的说法，这是为了进一步收集有用的战斗数据以提升萨贝拉斯和加姆雷德的性能，以避免再次遭遇美迪乌斯时依然处于下风的情况。但是雨果总是觉得哪里有些不对的地方：收集战斗数据虽然重要，但是米特鲁博士对于美迪乌斯的被夺似乎并没有放在心上……雨果不认为夺走美迪乌斯的人会自动出现在新·阿伽玛以及他和阿葵的面前，那是一种太过疯狂的行为，只有疯子才会这么做！

不过或许雨果错了，或许夺走美迪乌斯的人的确是疯子。距离上一次战斗没有多长时间，美迪乌斯就再次突然出现在了雨果的面前，而且是在OVERLORD作战新·阿伽玛的布防线上。当时所有的人都在紧张的注视着监视器，不知道下一秒钟会从东京木星的绝对障壁中出现什么样的敌人，不知道该用什么样的战术和武器来对付这些未知的敌人。就在这时，美迪乌斯以令人难以置信的高速进

没有装备TE引擎的美迪乌斯比起强调运动性的萨贝拉斯和强调攻击力的加姆雷德来，具有更高的泛用性，无论是在宇宙还是在重力环境下都具有极强的适应性。萨贝拉斯虽然运动性很高，但是由于其TE引擎的不安定，在提升速度之余难以进一步追加飞行辅助功能，所以在重力环境下其运动性高的特色被削弱了很多。但是本来运动性普通的加姆雷德由于能够飞行而占了很多便宜。这一次因为是在近海作战，雨果和阿葵就是驾驶加姆雷德出战的。

的时候脑部受了刺激！”

阿葵说：“与布拉德舰长联系，告诉他让其他机体继续保持巡逻阵型，美迪乌斯就让我们来解决吧。”“你不是在开玩笑吧？”阿葵再次对搭档的指令提出了抗议，“光凭加姆雷德一台机体怎么能够搞得定美迪乌斯……”“我们原来的目标就是它……”雨果打断了阿葵的抗议，“新·阿伽玛的伙计们还有更重要的事要做，我们也是。”雨果的话很有道理，虽然阿葵依然觉得这样做非常冒险，但是她还是决定遵从雨果的指示：“我明白了。”立刻和新·阿伽玛进行联络。“OK。”雨果把视线从阿葵身上收回，集中到了主显示器上美迪乌斯那漆黑的机体上，“下面就是我们的表演时间了！”

没有萨贝拉斯全力作动推进器时那样夸张的尾气，加姆雷德同样像离弦之箭一般在低空紧贴着地面向美迪乌斯冲了过去——虽然速度没有那么快，但是这就是特机的好处，非常环保。美迪乌斯显然注意到了加姆雷德，而且似乎它就是为了加姆雷德而来的——在加姆雷德能够进入美迪乌斯周围20米范围之前，美迪乌斯手腕上所装备的实体剑就覆盖上了一层电磁膜，然后这把剑就非常准确地刺向了所有电脑都会预测出的加姆雷德的运动轨迹上。如果是一般的机动兵器，这一剑肯定已经能够让它们彻底报废了。不过加姆雷德是特别的——它是融合了连邦军作为高级机密的超尖端技术的超级机器人，不能用常理来衡量特机，这是地球人都知道的常识。所以，在美迪乌斯的剑能够刺穿加姆雷德的装甲前，这台红色的机器人已经利用脚蹬地面的反作用力跃上了几十米高的空中。

如果这个时候美迪乌斯身边有很多机动战士或者合金装甲这样的机动兵器，加姆雷德一定会成为它们的活靶子——可惜美迪乌斯是单刀赴会的，其实就算是变成了活靶子，加姆雷德的厚重装甲也能够轻松挡下绝大多数实体弹的攻击。不合理地跳到半空并不是雨果的大意，而是他的故意——当一个物体进行上抛运动到了顶点以后它就会开始下落，下落时的运动速度正是雨果所需要的。“尝尝这招吧，雷旋刃（Thunder Spin Edge）！”雨果大声叫出必杀技的名字，同时，加姆雷德膝盖部分装备的合金刀片开始进行高速旋转，可以将它所接触的一切物体切成两半！

然而美迪乌斯丝毫没有闪躲的意思，原本飞在半空的它还特地降落到地面上摆好架势，看起来是准备硬接这一下。美迪乌斯双手的实体剑交叉成了十字状，它们将是最先和加姆雷德接触的部分。接触，很快就发生了，也很快就发生过了——不过零点几秒的时间，在一阵金属摩擦的刺耳声之后，两把剑的剑尖都脱离了美迪乌斯，在空中旋转了几十圈，然后落到了不远处的地面上激起了两阵土烟。在剑身断裂后的下一个零点几秒中，美迪乌斯的身体侧了一下，避开了雷旋刃和它位于机体中轴位置的驾驶舱的“亲密接触”。不过雷旋刃还是在它黑色的装甲下留下了很深的一道印记——从肩部到胸部再到腰部，美迪乌斯的装甲被雷旋刃开了一个巨大的“创口”。通过显示器的放大雨果甚至能够看到“创口”中被切断的电路不断迸射出放电的火花。然后，加姆雷德数十吨重的金属躯体沉重地落到地面

然后猛地踢了一脚，并接着反作用力向后方飞去，离开了烟尘弥散的区域。

“啊、啊、啊啊……成功了吗？”雨果气喘吁吁地说，仿佛刚才使出必杀技的不是加姆雷德而是他本人一般。他的目光不停地在显示器和雷达之间扫视，希望看到一个满意的结果。烟尘过了好几分钟才逐渐变得稀薄，当中的景象也可以用肉眼确认了。美迪乌斯没有倒下，但是它站在那里一动不动，给人的感觉就是已经失去了行动能力。雨果吞了一下口水，闭上了眼睛想放松一下，但是这时他听到了脑后传来的阿葵的声音，一个紧张而且不知所措的声音：“美迪乌斯……这不可能……”于是他努力平静下自己的心情，同时慢慢地睁开双眼。在他面前的显示器上是美迪乌斯装甲断层的特写画面，雨果看到的景象是，本来已经可以算是致命伤的断层在不到半分钟的时间逐渐缩小，直至完全消失，仿佛美迪乌斯从来没有被雷旋刃击中过一般。“美迪乌斯的性能说明书上从来没说这样的事！”后座的阿葵已经无法掩饰住语气中的困惑之情了。“就算是拉兹姆纳尼姆合金具备自动修复功能，它也不可能达到如此高速的修复速度的……不可能，这绝对不可能！”然而，现在不可能的事已经变为了可能，雨果明白了一件事，这美迪乌斯和整个核心计划果真还隐藏着很多连他都不知道的秘密。

完成了自我修复的美迪乌斯却没有向加姆雷德发起进攻，倒是转过了身把背部朝向了加姆雷德这边。“美迪乌斯的机师打算做什么？”阿葵吃惊地看着对方的动作，这是作为情报分析员的她完全无法预料的情况。“它好像在看着东京木星一样，但是背部连一点防备都没有，这种举动完全不符合逻辑呀！”过了十几秒钟阿葵才突然反应过来，立刻[illegible]立刻把它破坏掉……”但是雨果并没有回答她，加姆雷德也依旧保持原来的动作，没有进行任何进攻预备动作。“雨果，雨果你怎么了？”阿葵紧张地问道。她立刻向前座探出头去，只见雨果握住操纵杆的手在不停地颤抖，身上的肌肉绷得非常紧，喉咙里发出了一些低沉的呻吟声。“到底怎么了？你没事吧，雨果？”阿葵想伸手去拍拍雨果的肩膀，但是手却停在了肩膀上没能拍下去。

就在阿葵犹豫不决的时候，高性能雷达发出的预警信号让她的注意力不得不重新回到情报分析上来。雷达显示东京木星的绝对障壁中出现了量子凝缩反应——绝对障壁被打开了一个口子——也就是说，有什么东西要从东京木星里出来了。几分钟后，显示屏上就出现了一台机体的身影：白色、巨大、头部长了一对羽翼——无疑，这也是一台特机。雷达显示这台机体没有识别信号，这意味着它既不属于地球人，也不是MU族的多雷姆。接着，这台机体突然向周围发射出一阵高频率的声波，即时是在被装甲重重保护的驾驶舱中也能听到这声音。这让它看起来像是在仰天长啸一般。等声波结束以后，这机体以高速脱离了新·阿伽玛的布防区域。紧接着，美迪乌斯也在毫无征兆的情况下高速离开这战场——就像它之间进入战场时一样。

看到美迪乌斯飞走了，阿葵才突然想起了自己应该立刻追上去，才想起了刚才雨果的状况。于是[illegible]了吗，雨果？”雨果点了点头回应道：“好多了，刚才真是对不起了……”“别说什么对不起了，现在TE号[illegible]状况不错，有可能追得上美迪乌斯，要不要追踪下去？”阿葵询问道。雨果默默地点了点头。就在雨果打算启动推进器的时候，雷达的警报声突然高声响了起来，一群未知的机体从东京木星中来到了外面。当中除了一架战斗机外，全都是一些奇形怪状的东西。新·阿伽玛很快把机体的辨识结果传达给了各个作战单位：战斗机隶属于TERRA，而奇怪的机体则是MU的小型攻击机多泰姆。新·阿伽玛同时给各单位下达了指令：消灭全部多泰姆，保护TERRA的战斗机晨星2型。“看来这一次只好放弃了……”阿葵有点遗憾地说道。而雨果则无言地将机体开进了敌阵之中，仿佛赶时间一般飞快地斩杀着多泰姆。

在众多机器人的共同努力下，战斗很快就结束了。但是新的任务再次传达给了新·阿伽玛以及所有的机师：为了防止维加星人以及MU对日本地区造成大规模破坏，也为了让重庆能够完成接收D兵器的准备，大家要一边在日本地区担任警戒任务一边等待时机的成熟。星见町、关东废墟和宇宙科学研究所相继出现了敌人，当中除了维加星人和基加诺斯外，居然还包含了应该早就被消灭了的恶魔高达的死亡军团以及一个神秘的新势力。不过在新入队的GEAR战士电童以及新扑克同盟的红心之王多蒙·卡修和他的神高达帮助下，日本地区的局势得到了一定程度的缓和。

然而，铁甲龙的八卦机器人、骑士凰牙、新的使徒和北辰众等新敌人也相继登场。新·阿伽玛的战士们除了要保护日本地区的和平外，还要帮助电童捕获电子圣兽，探索神出鬼没的美迪乌斯，防止古代穆帝国的拉·穆之星被恶人夺走，夺回被弗加星人偷走的魔神Z以及大魔神，阻止百鬼帝国夺取蓋塔反应炉……来自东京木星的MU族神秘机体罗世音与穆帝国遗留在日本的勇者莱汀接触，两者产生了共鸣，击退了前来突袭的多雷姆，这让所有人都对两个MU族、穆帝国遗产之间的联系产生了疑问……不过，对于雨果来说，最让他震惊的事实莫过于美迪乌斯的机师是他所属的原特务部队的队长阿普贝罗！

虽然新·阿伽玛上的机器人都非常强大，没遇到过什么棘手的战斗，但是地球圈的形势越来越混乱却是不容否认的事实。为了改变现在的状况，连邦军必须拥有更加强大的量产形机动兵器才能对各种突发状况进行及时有效的反应，于是护送龙骑小队前往连邦军位于重庆的秘密工场这一任务又成为了当务之急。但是在紧要关头，电童及其机师北斗、银河却被骑士凰牙掳到了位于月球的螺旋城，于是新·阿伽玛的战士们不得不分成了两条路线分头前进：日本的特机依然搭乘新·阿伽玛护送龙骑小队前往重庆，而高达小队以及多紫则要搭乘特地赶来合流的机动战舰NADESICO-B前往月球救出银河、北斗，并夺回电童；而雨果和阿葵则因为美迪乌斯在地面上出现的可能性比较大而选择留在了地面和其他特机一同行动。

从日本出发后，特机小队在上海遇到了宇宙怪兽基鲁基尔刚，又在少林寺遇到了DG细胞克隆的新扑克同盟以及四天王的天剑绝刀，虽然一路上十分凶险，但是最后还是平安到达了重庆。龙骑的量产型机体青龙也开始了大规模的生产。宇宙一方营救电童的行动非常顺利，但是我方却因为基加诺斯的宇宙军以及正式掀起反乱大旗的“火星的后继者”而耽搁了很多时间，作为太阳系内玻色子跳跃的网络中核天照空间站也遭到了严重破坏。由于青龙机的量产成功，火星的后继者和基加诺斯达成了联盟，战斗的重心也再次集中到了地面上来。在基加诺斯军中臭名远扬的毒蛇小队则和美迪乌斯一起[illegible]能够完全适应新机体的连邦军造成了重创。幸好克罗诺斯星的罗姆·斯特尔及时出现替连邦军解了围，而龙骑小队的3台原型机在制造者普拉德博士的改造下也提升了威力，最终成功击退了敌人的进攻、包围了基地。但是，在这一战中，阿葵发现美迪乌斯装备了她在士官学校时的老师文尔紫·密特特有的疑似爆发伪装装置，这让她的内心开始产生……

由于战局的复杂化以及己方人员的逐渐增多，新·阿伽玛和NADESICO-B结成了“万磁天”战队。万磁天的主要行动范围则集中在研究所众多、战况最为激烈的日本地区。弗加星连合军、宇宙犯罪组织和德拉、铁甲龙，这些组织虽然没有相互勾结，但是不约而同地攻击确实给万磁天带来了很大的麻烦。而毒蛇小队也穿越大陆来到了日本，他们的战斗力相当高，普通的连邦军根本拿他们没有办法，这也得靠万磁天的超级战士们才能解决。初次之外，MU的活动也开始变得频繁了，他们甚至直接袭击了Nerv所在的第三新东京市。在这场战斗中，拥有特殊能力的多雷姆把神名绫人的罗世音以及碇真嗣的EVA初号机送入了位相空间。

为了夺回EVA初号机，Nerv的赤木律子博士制定了A-FLED配合N2爆弹破坏多雷姆制造的梦幻回廊的计划，但是这样一来，罗世音的存活率就会非常低了。与此相对，TERRA的如月树博士则提出了利用勇者莱汀和罗世音的共鸣将绫人和真嗣从虚邪回路中唤醒的计划。莱汀的机师洸也感应到了其母亲——穆帝国王女的思想，主动参与了营救任务。在N2爆弹即将发射的最后关头，莱汀发出了神之吼，对多雷姆造成了物理伤害。与此同时，身处异空间内部的绫人以及真嗣也对多雷姆制造出的

虚幻世界产生了播否反应，在内外双方的配合之下，EVA初号机和罗世音成功脱离了异空间。最后在罗世音的歌声以及暴走初号机的攻击下，罪魁祸首的多雷姆终于被消灭了。但是，从这一战中，EVA初号机、罗世音、莱汀以及Nerv和TERRA的真相则显得更加神秘了。

当然，神秘的组织和机体不光这些而已，铁甲龙以及八卦机器人同样有着让人捉摸不清的内幕：十五年前木原正树博士创造了铁甲龙和八卦机器人，但是又是因为什么缘故带着天之塞奥莱玛脱离了铁甲龙并被追杀致死呢？塞奥莱玛所拥有的次元连结系统，机师秋津正人在战斗中不时表现出来的第二重人格，不断来袭却在塞奥莱玛的冥王攻击下被轻易击败的八卦机器人，这些都让人感到疑惑。而这些谜点背后所隐藏的冥王计划在大战局开始扭转之前逐渐走到了前台。趁着连邦军和基加诺斯正规军队之间的战斗陷入了胶着状态之机，铁甲龙和火星的后继者所属的北辰众达成了合作协议，共同对天之塞奥莱玛以及它所属的万磁天战队展开了袭击，月之洛兹塞拉维甚至和北辰众一起袭击了位于富士树海的塞奥莱玛的秘密基地，偏偏这个时候塞奥莱玛的副机师又失去了踪影，就在战斗正酣的时候，美迪乌斯·洛克斯也参以了战局……

“雨果，你们履行真正的任务的时候到了。”阿鲁贝罗用通信装置向雨果挑衅道。“真正的任务？”雨果让盖塔小队和龙崎一矢继续挡住北辰众，自己则独自驾驶着加姆雷德来阻挡美迪乌斯。阿鲁贝罗回答道：“不错，你就和加姆雷德一起成为美迪乌斯的血肉吧！”“你是在说最后的对决已经到了吧，队长？”雨果严肃地回应道，直觉告诉他，这场战斗绝对不会像以前那样莫名终结了，万不得已的时候他将不得不使用最后的手段……“……”阿鲁贝罗沉声道，“就让我来结束你的痛苦，然后，你就可以和我的儿子菲利奥还有其他部下一起永远地安息了。”雨果打断了阿鲁贝罗，“住嘴！今天就让我把美迪乌斯这一切的元凶彻底破坏吧！”“你完全搞错了吧，居然说美迪乌斯是一切的元凶，它可是为了超越恶魔高达而被制造出来的啊！”“那样的东西除了元凶以外还能叫它什么！”雨果的愤怒似乎已经到达了顶点，“你得到了比恶魔高达更强大的力量后又有什么野心计划？”这个时候，美迪乌斯的实体剑闪出了电磁震荡的光芒，阿鲁贝罗的声音也透过了通信回路传入了雨果的耳中：“这个答案我会在你死之前全部告诉你的……”



“我可不打算在这种地方挂掉，作为万磁天的一名队员，我还有很多任务要完成呢，我才

[illegible]

呢！”说完这最后的回答之后，雨果关闭了通信回路。然后他

[illegible]

地问道：“看来必须用那一招了，做好准备了吗？”阿葵坚定地点了点头，“虽然很清楚它的危险，但是我们是搭档，你决定的事我一定会帮你办到的！”雨果笑了笑，转回头，握紧了加姆雷德操纵杆，鼓足力气大声叫了出来：“OK！阿葵，TE引擎出力全开，不要落到黄色区域里去了！”阿葵的回应也中气十足，“了解！终极能源吸收器，展开！能量回路，开放！”随着阿葵的操作，加姆雷德浑身发出了彩色的气体状光芒，这是终极能源被快速转换时的外在表现。然后，加姆雷德肩部和腰部的獠牙型装置完全打开了，机体体内贮存的用于冷却能源转换时产生的高热的冷却液化成了高热的蒸汽从獠牙型的出口往外喷出，形成了一道令人震惊的景象。



“现在就是决定胜负的时候了，阿鲁贝罗队长！”雨果的声音通过机体的扬声器传遍了整个战场。雄叫的声音加上终极能源转换时的光芒，加姆雷德宛若一头来自地狱的魔犬，那燃遍全身的红莲仿佛会烧尽这富士树海一般。“红莲破！Burning Breaker！”随着震动夜空的吼声，加姆雷德全身包围着火焰全速冲向了美迪乌斯，同时将所有的能量集中在了右手上。阿鲁贝罗显然也看出了加姆雷德这全力一击非同小可，当即准备进行回避动作。但是这个时候他却发现，美迪乌斯周围的空间仿佛被固定了一样，他甚至无法让美迪乌斯移动半分。“糟了！直击吗？”阿鲁贝罗也完全没有对策了。很快，坐在驾驶舱中的他就感到了红莲破击中美迪乌斯时所产生的剧烈震动了……

美迪乌斯虽然没有如同断了线的风筝般飞了出去，但是在超强的冲击下，它还是向后方滑动四五百米才停了下来。美迪乌斯所过之处，树木向两边倒了下去，地上划出了很深的一道沟，美迪乌斯身后则堆起了一个土包。这个时候新·阿伽玛和NADESICO B也驶入了战场。“雨果，布拉德舰长正在询问战况，下一步我们应该怎么办？”阿葵在接到了新·阿伽玛的通信后向雨果询问。“那个待会儿再说，我们的活还没有结束呢，如果不趁现在把美迪乌斯结果掉的话，它又要再生了，阿葵，立刻解除TE限制装置！”雨果焦急地回答。阿葵当然也很清楚这一点，当即果断地说道：“了解！TE限制解除！”随着阿葵按下一个红色的按键，加姆雷德的TE引擎运转得更加迅速了，包围在加姆雷德周围的斗气状光芒的流动也变得更加快了。这就

[illegible]

告情况：“美迪乌斯损伤状况严重，距离其再次进行……可能还有34秒，这是最后的机会了！”听到这里，雨果通过扬声器向阿鲁贝罗发出了最后的宣告：“就让一切在这里结束吧，阿鲁贝罗！”

就在加姆雷德即将再次发动攻击之时，一个女人的声音突然从通信回路中传了出来：“等一下，请你们不要杀死我的孩子！”雨果当即愣住了，而听到这声音的阿葵更是浑身颤抖个不停，“密、密特老师？是密特老师的声音吗？”“不错，是我，阿葵·坎图姆。”艾尔黛的声音传入了阿葵的耳中，一个字一个字都如同重锤一般敲击着她的心脏，“这么久以来你也应该慢慢察觉到了吧？这台美迪乌斯·洛克斯中除了阿鲁贝罗外还有一个你所所熟悉的人，那就是我！”“怎么会这样……”阿葵的心开始动摇了，而由她的情感直接反馈控制的TE引擎出力也开始不断下降。雨果急忙大叫：“阿葵，别被她迷惑了！别让出力落到黄色区域里！”“不行，我做不到！”阿葵在座位不停地摇着头，完全不能接受眼前的现实。

“哼哼哼……”通信回路中艾尔黛的声音突然从可怜的求饶声变成了冷笑，“你还是和以前一样天真呢，阿葵！现在我就让你们看看加姆雷德和这美迪乌斯决定性的差别吧！”“你想干什么……”通信回路随着最后阿鲁贝罗的吼声而中断了。这个时候雨果和阿葵都反应过来了，美迪乌斯34秒的再生时间已经超过了，从显示器中可以看到，美迪乌斯被破坏的装甲已经大部分复原了，原本倒在地上的美迪乌斯也开始试图重新站立起来。“不行，要在美迪乌斯完全再生之前把它解决掉！”说着，雨果就要再次发动红莲破。但是阿葵报告的新情况阻止了他，“等等，拉兹姆纳尼姆合金的反应和以往完全不同了！”雨果大叫：“集中精神调整出力，现在还在战斗中，要不然会被敌人抓住空隙，那样就完了！”但是阿葵的注意力已经完全集中到了电脑上不断跃动的数据上了，“但、但是，我无法理解这样的数据……完全无法预测美迪乌斯的……”话还没有说完，美迪乌斯那边已经起了重大的变化。

如同加姆雷德全力开动TE引擎一样，美迪乌斯的机体周围开始闪烁出黑色的斗气。紧接着，黑色的斗气开始不断增强，直至笼罩了整个机体。接下来，从斗气中爆发出了一阵黑色的“光芒”……

[illegible]



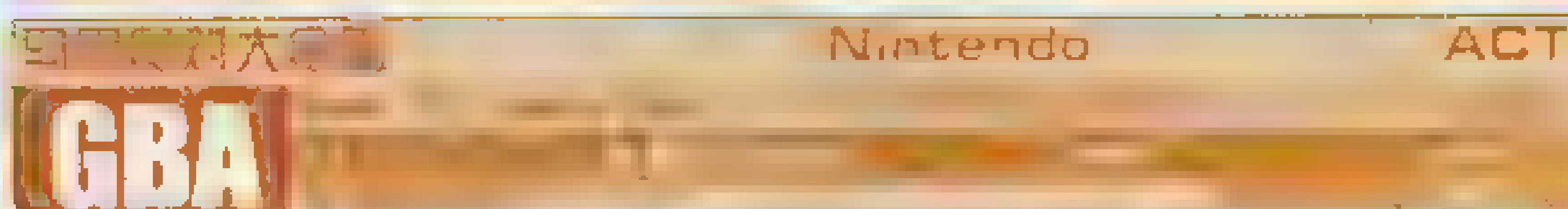
未完待续



文 胜负师



对《马里奥对天金刚》投注精力多少有些机缘巧合，只是因为美编MM请我帮忙过一关就让我了解到了这款标准的任氏动作游戏的有趣和精妙之处，在上手之后便连破上期攻略制作者　　新小编铭风的几项专家模式的记录，研究热情也因此大增。以下是自己对专家模式的一些研究成果，对于富有挑战精神的各位玩家来说应该会有些用处。另外，本期"游戏光环"VCD中会有十分直观的影像演示，文字配合影像会有更好的表现效果，敬请观赏。

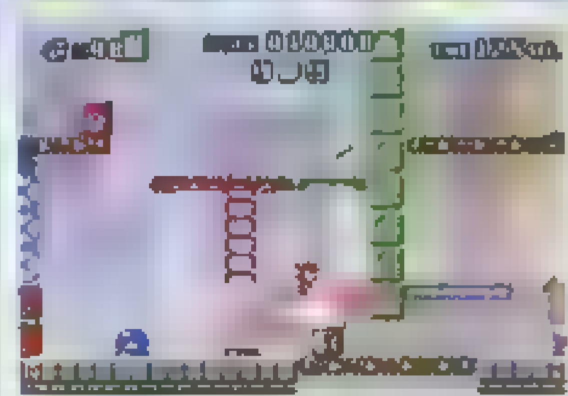


专家模式的出现条件在上期的攻略中已经公布，说起来取得全部90颗关卡星星还是比较有难度的，就单纯通过专家模式的关卡而言其实还没有取得星星困难，但要挑战极限得分的话就绝非易事了。特别是到后期，每提高一秒都可能要推翻自己之前设定的看似完美的路线，可以说是绞尽脑汁，而且操作还得稳稳当当的，一点小小的失误都可能无法实现自己预排的路线。也就是说挑战极限得分的要点在于合理的路线安排以及精准无误的操作，特别是后空翻和倒立二段跳的灵活运用尤为重要。再罗嗦一下得分结构，过关后的剩余时间每一秒是100分，红、黄、蓝三个礼包分别是2000、3000、5000分，也就是说三个礼包等于100秒的时间，是说什么也要拿齐的。取得高分的原则也就是在全取三个礼包的情况下追求"最速"。(不好意思，《女忍》玩多了！)由于专家模式的过关条件均为拿钥匙开门，所以目的很直接。如果各位玩家超过了胜负师的记录的话，请一定告知方法，或直接投影像稿件。(GBA模拟器的录像功能十分方便，还请大家踊跃投稿。)

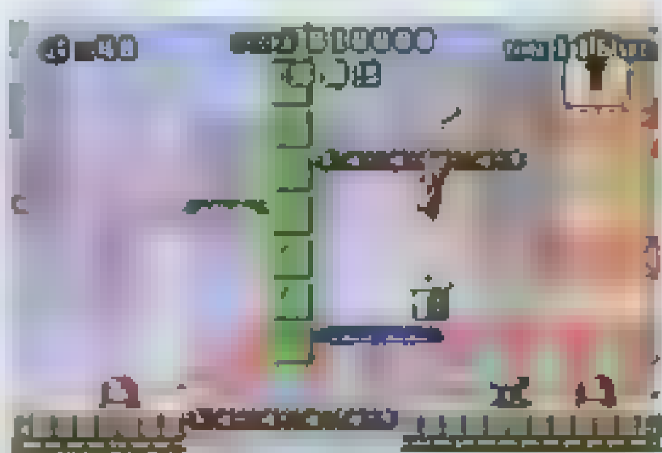


EXPERT-1

时限 150秒　最好成绩 21000 (110秒)



要点流程：以后空翻踩动变向机关，踩蓝按钮和红按钮后上方传送带上的铁桶会掉下来。反身向左走时顺便踩一下蓝按钮，然后用后空翻避免走楼梯，落点最好是在桶上方。把桶扔到右墙边，在桶上用后空翻上传送带。连续左跳后便能取得三个礼包，右行时踩一下变向开关。踩动红按钮后去拿桶，走至红按钮处将桶扔到传送带上，这里是省时的难点，如果没有让桶提前移向右侧，那就会多用一次捡扔桶的时间，但扔在传送带上跳跃上梯子的难度会高很多。在拿到钥匙后踩蓝按钮，来到右侧门的下方，先捡桶向上扔到绿平台上，捡起钥匙踩一下变向开关，在桶上跳起，将钥匙扔到上方的传送带。右跳踩红按钮后跳到变向开关上使用三段跳上红平台，立即使用后空翻应该能正好捡到钥匙，开门即可。



EXPERT-2

时限 150秒　最好成绩 22600 (126秒)



要点流程：本关因为都是会散落消失的沙平台，所以流程相对比较短，路线上也没什么可塑性。要沿路取得三个礼包，都可以使用连续两个后空翻的操作来实现，为节省时间，不必走到版边再使用后空翻，只要马里奥的身体碰到礼包一点点也算取得了。最后一个礼包我习惯使用三段跳取得，难度会降低，而时间上稍占优势。之后的三个弹簧处有两种方法通过，普通情况是三个都踩，还有一种是爬绳时在低位往前跳，前两个弹簧可以不利用，省了高跳的下落时间，但第三个弹簧处要多跳一次，才能踩中蓝按钮，所以两种方法其实一样快。4层沙平台处在落到第3层可直接前跳，可省一次跳的时间。

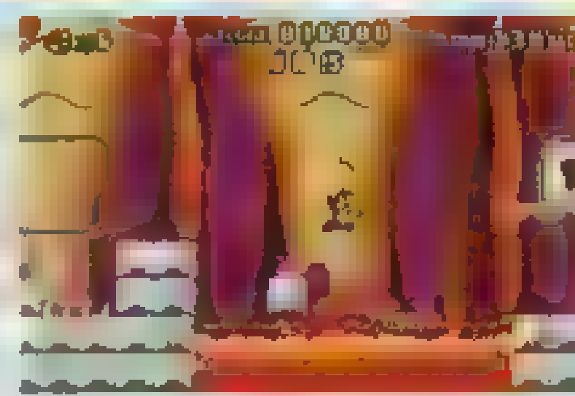


EXPERT-3

时限 150秒　最好成绩 23000 (130秒)



要点流程：本关的地形结构比较复杂，但场景中物体的运动规律是固定的，最速打法的要点在于对这种规律的把握。一开始连用两次三段跳可以无视岩浆中的火球，并可以取得一个礼包。迅速来到上下移动的气锤上，使用一次倒立二段跳跳上另一个气锤，左跳得到第二个礼包。在移动平台上使用倒立二段跳拿第三个礼包后捡钥匙，右跳赶上移动平台，跳上第二个气锤。向前走一步跳到第一个气锤下方，继续右行，如果时间配合得好，那刚好可以通过岩浆处的移动平台，来到门的下方。(这里可能会相当惊险！)跳起把钥匙向上扔，然后使用后空翻上平台就能开门了。



EXPERT-4



时限 150秒　最好成绩 21700 (117秒)



要点流程：这关要打高分，基本上不允许有什么耽搁，每一段路程都需要有比较好的把握。本关共分5层，几个跳来跳去的石头怪比较麻烦，一碰即死。面对第一个大石怪其实已经是省时的关键了，需要使用三段跳从上方通过，有一定难度，请多练习。贴近小石怪使用急停反身后空翻取得一个礼包后迅速踩按钮从梯子来到第2层，此时两个小石怪也跟上来了，在它们中间使用后空翻又能使用一个礼包。第3层很容易，在小石怪向右移动时直接从下方走过即可。第4层虽然多了一个小石怪，但通过方法与第3层差不多，向右直走就行了。第5层处先用后空翻取钥匙，立即左跳将钥匙扔出，在两个石怪中间使用后空翻落在钥匙上，跳起就能取得最后一个礼包。捡钥匙后左中两个石怪正好在向右移动，径直左行开门就行了。

EXPERT-5



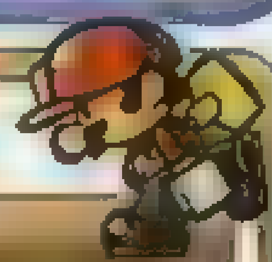
时限 150秒　最好成绩 20900 (66秒)

要点流程：因为是完全用炸弹开路的关卡，所以这关对操作流畅度的要求不是很高，关键在于对炸弹性能的把握。炸弹并不需要举起才会点燃引线，只需在相同水平线上靠近即可。而炸破石块也可以得分，所以炸弹的使用效率对得分也有不小的帮助。为了方便描述，我们可以把场地看成是一个横15格、竖8格的方阵，根据炸弹的特性，行动顺序基本上就确定了。把上方炸弹放在A9处，炸开三个石块后将中间的炸弹向右扔，并立即后空翻去捡上方的炸弹，炸开A12和A13两块石块；中间的炸弹会自己跳到B6处，靠近引诱一下后直接到上方把炸弹扔在A1处，并利用爆炸前的时间去右边拿礼包；捡起中间的炸弹，靠近左侧引诱上方落下的炸弹，之后将手中的炸弹扔到C11处，这样便可以引诱下方的炸弹了；回身捡起中间的炸弹，同样等一下上方的炸弹，将中间的炸弹丢在C5处；

捡起下方的炸弹，走到左边尽头，面向左扔炸弹，炸弹会卡在G14的位置；再一次捡中间的炸弹，引诱上方的炸弹，把炸弹扔在D4位置；去下方取礼包和1UP，将下方的炸弹扔在F10处；将中间的炸弹放在E6处，上方的炸弹放在F2处，取了最后一个礼包后会发现道路已经豁然开朗了。



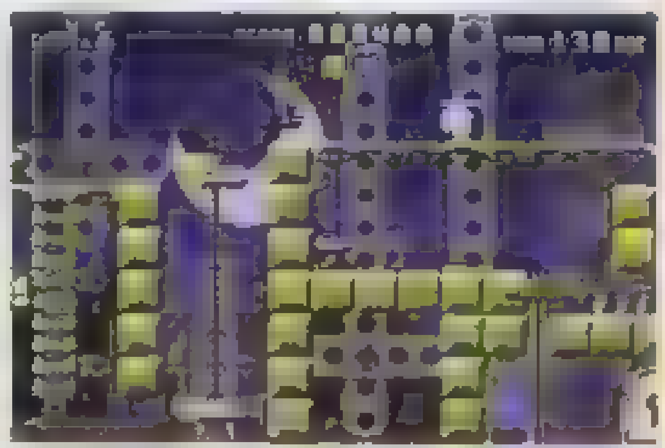
EXPERT-6



时限：150秒　最好成绩：22100（117秒）



要点流程：这一关以常规方法选择路线的话要取得21000分以上相当困难，需要有一点冒险的举动。在向下的移动平台处使用第二段跳踩变向机关使平台向上运动，第三段上平台。将上方的炸弹扔到最左侧的变向机关处炸开石块。举起再次出现的炸弹后关键点出现，需要在炸弹爆炸前一刹那将上方的两个石块炸开，难度相当大，但回报也非常高，可多做尝试。落到下方后，顺势踩变向机关和蓝按钮，从绳子爬上后取得一个礼包。在蓝色平台和逆时针运动的平台间使用三段跳，取得上方的礼包。由移动平台前行，踩动黄按钮后将钥匙抛到上方，用后空翻跃上后将钥匙从向下运动的移动平台处直接扔下。从左侧楼梯走，取得礼包后再捡起钥匙。在逆时针平台处将钥匙抛上，再使用后空翻就能站在出口前了。



EXPERT-7



时限：150秒　最好成绩：20100（101秒）

要点流程：这关比较微妙，要利用一个杂兵做垫脚石来前进。一开始扔杂兵时不要扔太远，给后空翻踩蓝按钮一点时间，杂兵一碰壁就会往回走，会浪费不少时间。通过第一个钉板阵后举起杂兵，把它扔在红按钮处，然后去最右边拿礼包，返回时杂兵应该走到黄按钮处了。踩动黄按钮，将杂兵扔在黄平台上，一个后空翻跃上，将杂兵向右扔。在杂兵身上用后空翻，之后踩动红按钮，并立即从楼梯上跃下，举起杂兵时又能得一个礼包。两次将杂兵向上扔后，来到最上层踩黄按钮。将杂兵尽量向左扔，可以减少它的行走路程。利用绳子前进，并利用杂兵慢慢走过钉板阵后就能取得钥匙开门了。

EXPERT-10



时限：150秒　最好成绩：21000（110秒）



要点流程：幽灵的运动看似杂乱，其实通过观察还是能够找到规律的。让红幽灵在适当位置静止可以取得全部礼包，黄幽灵静止可以取得左上方的钥匙。在第一时间踩蓝按钮，让红幽灵运动起来，在最下方的红幽灵与下方的黄方格垂直时踩红按钮，在红方格上用后空翻到红幽灵上立足。等黄幽灵靠近时再用后空翻到中间的红幽灵上，蹲下等蓝幽灵飘过后使用三段跳取得最上方的礼包。快速取得右上方的礼包后，最上方的黄幽灵应该刚好向左折返，此时走下去就能得到第三个礼包。接下来比较惊险，需要向左跳下并从下方蓝、黄两个幽灵之间穿过，落下时虽然会摔倒，但是也比慢慢等幽灵飘过要省时间。踩蓝按钮之后稍停一下再踩黄按钮，然后用三段跳踏上黄幽灵，等蓝幽灵从头顶经过就用二段跳到最高处的黄幽灵上，再用一个二段跳就能拿到钥匙了。顺势向右走下就能打开大门了。

EXPERT-8

时限：120秒　最好成绩：20300（103秒）

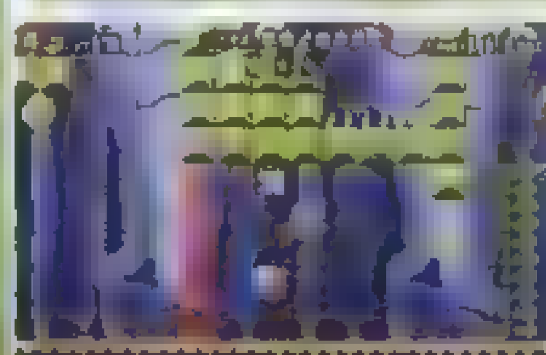


要点流程：这关是下落型的关卡，都是一些踩踏后会掉下去的小平台，因此要特别注意下落高度，不然马里奥就会摔倒甚至直接摔死。一个礼包比较分散，中间又有钉板障碍，因此需要比较合理的路线安排。版面中共有14个小平台，请看图中的编号。从1号落到3号后先倒立，取得礼包就立即用三段跳经5号到达6号，走向8号取得礼包后下落到12号，使用二段跳可以到11号。左走落到13号后有个难点，需要向左跳取得礼包并落在下方的弹簧上安全着陆，失败就会摔死。连用两次三段跳上14号平台并取得钥匙即可。

EXPERT-9



时限：120秒　最好成绩：20200（102秒）

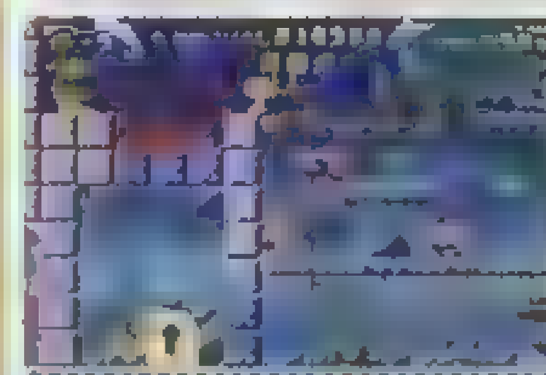


要点流程：这关同样也要抢时间，一有停顿就可能赶不上场地中物体的运动规律。先爬绳锁拿礼包并踩蓝按钮，然后直接从上方走下，在落到较低位置时按上就能抓住绳子，避免摔倒。跳在气锤上再跳一次就能取得礼包。上楼梯时小心火鸟，举起喷火兵立即向右扔，用它垫脚抓住绳子。取得礼包后右行取钥匙，中途不要抓绳子，会浪费时间。最后利用蓝色的小魔垫脚便可开门。

EXPERT-11

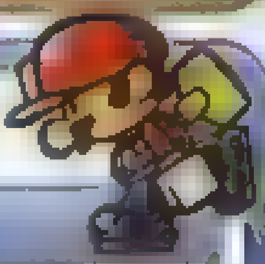


时限：120秒　最好成绩：21300（83秒）

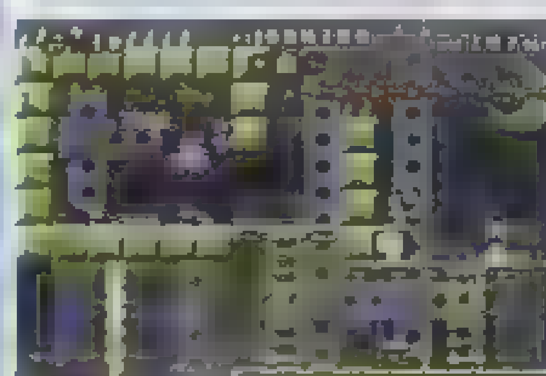


要点流程：这一关要得高分需要利用按B键可以抛接锤子的特性消灭所有的敌人。拿到第一个锤子敲死右边的敌人后抛起锤子，然后用后空翻到上层接住锤子干掉最上层的敌人，两个敌人可得到900分。抛掉锤子拿到左上方的礼包，然后在食人花上方的平台上使用三段跳来取得第二个礼包。踩下蓝按钮后返回起点处拿最后一个礼包，上楼时用后空翻，爬楼梯比较慢。从上方直接落到食人花所在的那一层会比较快。在拿到钥匙后可上抛，再用后空翻跃上捡起，但这个方法会受食人花攻击的牵制，所以我一般是左跳前扔，钥匙就不会掉在传送带上。落下后立即使用三段跳去捡钥匙，并把钥匙扔在蓝方块上。到最下层踩红按钮，回身取锤子，用抛接法敲死三个敌人可得300+600+1200分。接下来就不用多说了，钥匙已经落在门前了。

EXPERT-12



时限：180秒　最好成绩：23000（134秒）



要点流程：最后一关的流程自然不会很简单。一开始先在原地等一下，前方炮筒里就会跳出炸弹来，等电网一消失就可以站在炸弹上，躲过一轮电网后就捡起炸弹往前跑，并把炸弹摆在6个石块处。来到传送带下方，捡起一颗炸弹，利用弹簧将炸弹扔在传送带上，然后把挡在楼梯口的另一颗炸弹丢开。立即到下方电网处，站在炸弹上，电流过后捡起炸弹原地向右扔。跳上炸弹，用两个后空翻来到传送带下方，再将炸弹扔上传送带。右边挡住楼梯的石块已经被处理掉了，上去取礼包时小心电网，顺路可以踩一下变向机关。之后立即来到下方电网处，发现下方的石块已经被炸开了，又能得到一个礼包。再一次将炸弹扔上传送带，就可以在原先6个石块处用二段跳通过。在最后一个炮筒处右跳，直接落在下层取得礼包，后空翻到上层拿钥匙，直接落到大门前的3个挡路的石块处将钥匙放在一边，等炸弹走过来后将石块炸开，最后一个关卡就此通过。

伊莉丝的工作室 永恒玛娜 Gust RPG

PS2 2004年5月27日

研究中心

イリスのアトリエ エターナルマナ

Atelier Iris -Eternal Mana-

文 猫太

上期以比较详细的系统介绍和流程要点介绍总括了整个游戏，可能关于研究性质的东西写得过于详尽，有读者“投诉”上期的攻略更接近于“研究中心”。不过能得到大家的支持和意见，猫猫已经非常感动了。本作其实在总体难度上比较低，相信是系列的玩家都应该对此深有体会。尤其是以往外出冒险的难度与现在相比完全是两种不同的层次。不过让人最有感触的地方依然是系列的经典系统“调合”，调合出新道具的感觉真的很爽！这次的研究重点是上期未能完成的帝鲁塞斯隐藏技能“精灵弹”的取得方法和隐藏迷宫的攻略简介，希望能对正在攻略这款游戏的玩家有所帮助。

精灵弹取得方法

在正式发生取得精灵弹事件前，建议玩家先发生以下的两个与帝鲁塞斯相关的小事件。

1.ポット森的强盗事件

在游戏中期以后（大概在第一次于“[illegible]镇”救下被骑士团所困的玛娜之后），进入“[illegible]湖”就会发生老爷爷的孙子这个月没有寄信来的事件。接着返回“[illegible]镇”听到“[illegible]森”出现强盗的事件，利用妖精之轮传送到“[illegible]”，然后从左上的路进入“[illegible]森”，进入后收拾几名弱不禁风的盗贼便可以得到信件，最后把信交给老爷爷就可以完成此事件。



▲见到这个老爷爷就是麻烦的开始

2.白花事件

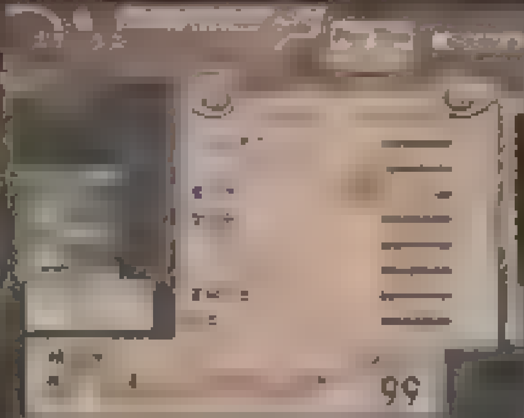
在游戏末期（大概在发生了“[illegible]镇”被魔物袭击的事件后），与[illegible]村道具店的老奶奶说话就会发生老奶奶想再一次看到“白花”的事件。出道具店有门后利用妖精之轮去“[illegible]”寻找[illegible]，接着就可以在“天一线[illegible]”的正中央位置取得“白花”（需要使用飞行技能），把它交给老婆婆便可以完成事件。不过，这两个事件只是取得“精灵弹”的前提，下面是取得方法。

▲白花的位置比较刁钻，要细心调整飞行的高度。

当游戏通关后读取通关前最终迷宫的存档，这时再进入“[illegible]湖”右方的小屋，就会再次发生老爷爷的事件（也有传言说在BOSS战前也会发生，但本作的事件具有一定的随机性质，所以玩家也可以尝试其他时间取得）。这次老爷爷会分别拜托从人帮他拿几种道具（每拿一种道具都要回去与他交谈一次）：首先是调查屋外的乳牛得到牛奶，然后是从上方的渔夫处得到一份料理，接着是从“[illegible]镇”的酒场店主处取得药酒，再接着是从“[illegible]镇”的魔法店调合出“[illegible]”（如果身上已经有的话可以直接给他），最后从“[illegible]”的面包屋调合出“[illegible]”交给他，这样帝鲁塞斯就可以学到隐藏技能“精灵弹”了。精灵弹是一项威力大、范围广，每次发动都会从“水、火、雷”三种属性中随机发动一种属性的强力技能，但此技能存在极大的弊端，那就发动技能要消耗99点玛娜值，对于到60级为止玛娜值才只有一百多点的帝鲁塞斯来说，要经常发这个技能根本就不可能，所以玩家在取得后偶尔爽一下就算了。



▲这老头子真是麻烦，不过能够掌握“精灵弹”这种高等技能，也可以证明他不是一般的老头



▲精灵弹的实用率太低，而且还要耗费时间，属于观赏用的技能

第2个アロママテリア



隐藏迷宫攻略手记

进入隐藏迷宫先首先要确认好自己是否有以下的条件：1.角色的平均等级在55级以上；2.基本的元素是否已经储备了99点，在迷宫中要经常调合道具；3.上一期介绍的每个角色的实用技能是否有大部分都已经有不错的等级；4.最好准备一个“冥土宴席”（在“ガホ[illegible]镇”的酒场中调合“最后的晚餐”时把“白[illegible]粉”替换成“最后的晚餐”就可以得到“冥土宴席”，效果是敌全体即死）。拥有以上的条件后，那么就可以进入迷宫冒险了，入口在“カ[illegible]ルダ[illegible]の游戏盘”的左下方，需要使用飞行技能到达。

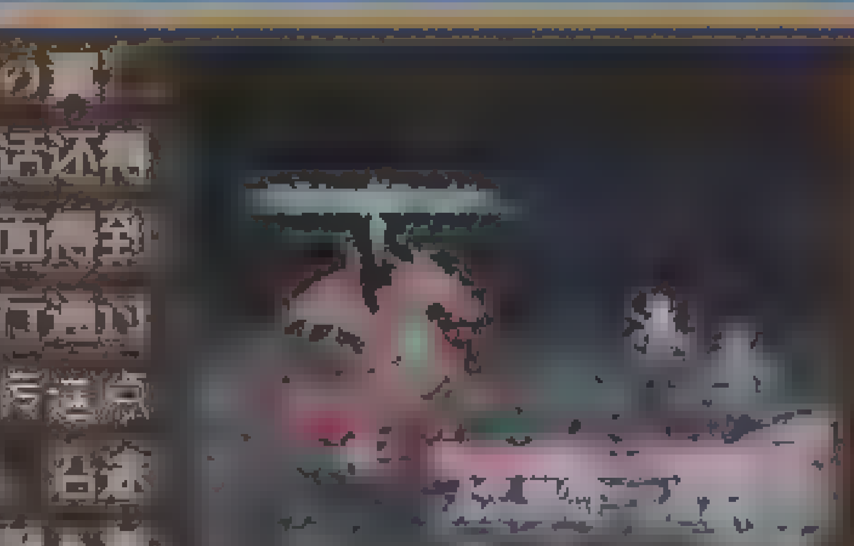
在进入迷宫后首先可以让阿伦和附之玛娜加入，有了阿伦的加入实力的确强大了的不少。在第一层中的敌人都比较弱，如果不想浪费时间的话可以直接使用“敌寄せ”通过这里，传送点在右上方。另外，在隐藏迷宫里出现的玛娜石是可以反复拿取的，只要切换画面后又会出现。到达第2层的水晶房间后，地形就会比较古怪，而且陷阱也非常多，敌人也渐渐开始变成强力的怪物。从这里开始使用“敌寄せ”就变得没有什么效果，毕竟敌人的等级比较高，效果不大。另外这里有比较多的传送点，看起来也非常复杂，不过有一个非常固定的规律，那就是正确的出口肯定是在该地区的右下方，一直保持向右下方走，很快就可以走出几个不同颜色的水晶区域。其他路线没有贵重的道具，大多都是玛娜石，倒是有不少ダ[illegible]ル[illegible]。如果想让自己的猎人等级达到最高的话就不要放过这些怪物。在通过了这些区域后就可以来到有很多玛娜精灵的水晶回廊，这里有记录点和很多元素石块，可以补充一下消耗的元素，左下方有稀有道具“[illegible]の翼”，右下方有妖精之轮可以直接到其他地方，不过要回来的话还得从头再走一遍。还原上方的巨大岩石出现传送点，在里面得到玛娜道具“[illegible]ル[illegible]の翼”，进入了此场景左上方（用飞行道具空跑）的传送点后到达新地区，这里先向下方走，利用传送点到达一个地区可以得到“原初之剑”，从另外一条路走，沿途没有其他分支路线，途中也可以得到莉达的最终武器“[illegible]”。在迷宫的尽头会遇到BOSS“3只黄金猪”，其实他们并不难打，不过就是麻烦了点，如果追求快的玩家可以使用一个“冥土宴席”把它们收拾，打倒它们后可以得到“[illegible]の緑[illegible]”。离开迷宫再进入的话BOSS会再次出现，打倒后会得到道具图鉴中不存在的隐藏道具。

▲辛苦来到最底部 BOSS竟然是[illegible]



▲这道具的效果果然是厉害，全体即死

▲“原初之剑”[illegible]都是可以调合的强力武器



▲在隐藏迷宫的后半部分会随机遇到这种红色的龙，它们的实力非常强，可以说是隐藏迷宫中最强的怪物，遇上它们一定要认真应付

酒场中的免费料理

[illegible]可以调合各种各样的料理，[illegible]是攻击用或者是回复用的料理都非常实用。细心的玩家[illegible]在[illegible]酒场[illegible]，[illegible]一下[illegible]经调合[illegible]的料理，而[illegible]可以免费取得。[illegible]的料理会随着玩家在酒场中调合[illegible]。[illegible]如果玩家用[illegible]的材料做[illegible]的料理，以后[illegible]可以免费得到[illegible]。



玛娜装备效果表

マナ（装备效果）\角色	克雷恩	莉达	奇鲁麦斯	诺恩	阿伦	玛丽达
ホホ(木) HP中回复 玛娜中回复	源素还元+7	苍气弹+3 みかわし+4	ファストショット+4 フレアショット+3	お果子になれ+4 ねむれ−+3	マナブロウ+3 ファストアタック+4	いやし+4 根性+3
ウル(炎) 炎耐性+Lv9	メイスアタック+4 パワーアイテム+3	クロウアタック+7	クロスボウ+4 パワーショット+3	マジカルスタッフ+4 マジックレジスト+3	ソードアタック+4 バーサーク+3	ソードアタック+4 ブレイブ+3
ブルーア(暗) 暗耐性+Lv9	源素还元+3 メイスアタック+4	苍气弹+3 とびげり+4	暗の矢+4 パワーショット+3	ちいちゃくなれ+4 ねむれ−+3	パラライズブロウ+4 マナブロウ+3	いやし+3 异界奉还+4
ディエメア(岩) HP+Lv6\防御力+Lv3	メイスアタック+7	ストーンブラスト+7	パワーショット+3 反击+4	マジカルスタッフ+4 てれきねしす+3	ソードアタック+3 ブロッキング+4	ハーケン+4 根性+3
ニンフ(水) 冰耐性+Lv9	ワイドアイテム+4 マジックレジスト+3	苍气弹+3 みかわし+4	ファストショット+3	ねむれ−+4 マジックレジスト+3	マナブロウ+4 バーサーク+3	いやし+4 根性+3
シルウェスト(空) 雷耐性+Lv5/速度+Lv3	ワイドアイテム+3 パスアイテム+4	とびげり+3 ファストアタック+4	ファストショット+4 フレアショット+3	てれきねしす+4 ねむれ−+3	ダブル+4 ファストアタック+3	ハルベルト+4 雷神+3
アイオン(命) HP中回复\HP+Lv9	源素还元+4 リビングアイテム+5	苍气弹+3 ファストアタック+3 みかわし+3	暗の矢+4 パワーショット+5	ちいちゃくなれ系+5 マジックシールド+4	ソードアタック+3 マナブロウ+3 ファストアタック+3	いやし+6 根性+3
エイテル(光) 攻击力+Lv3\魔法力+Lv3	源素还元+3 パワーアイテム+4	苍气弹+7	フレアショット+4 パワーショット+3	お果子になれ+3 イリュージョン+4	マナブロウ+3 ファストアタック+4	ハーケン+4 异界奉还+3
グラブト(力) 攻击力+Lv8\炎耐性+Lv5	メイスアタック+4 パワーアイテム+5	クロウアタック+3 とびげり+3 超ふっとばし+3	パワーショット+4	マジカルスタッフ+5 てれきねしす+4	ソードアタック+4 バーサーク+5	ハルベルト+4 ハーケン+5
ファナトス(魔) 攻击力+Lv2\暗耐性+Lv5	源素还元+3 メイスアタック+6	クロウアタック+6 とびげり+3	クロスボウ+5 パワーショット+4	マジカルスタッフ+5 ちいちゃくなれ+4	ソードアタック+4 パラライズブロウ+5	ソードアタック+6 根性+3
フレイ(幽) 玛娜值+Lv6	源素还元+3 リビングアイテム+3 パワーアイテム+3	苍气弹+6 みかわし+3	暗の矢+6 反击+3	お果子になれ+5 ちいちゃくなれ+4	パラライズブロウ+4 マナブロウ+5	いやし+4 异界奉还+5
ゼイリア(雷) 雷耐性+Lv9/速度+Lv3	パスアイテム+5 マジックレジスト+4	クロウアタック+3 ファストアタック+6	ファストショット+3 パワーショット+3	マジックシールド+4 マジックレジスト+5	パラライズブロウ+5 ダブル+4	ハーケン+4 雷神+5
パルティア(圣) 魔法大成功+Lv2/魔法力+Lv5	源素还元+4 パワーアイテム+5	苍气弹+6 超ふっとばし+3	ファストショット+5 フレアショット+4	マジックシールド+3 イリュージョン+6	ダブル+5 バーサーク+4	いやし+3 ブレイブ+3 异界奉还+3
ラプラス(时) 速度+Lv5\魔法力+Lv3	源素还元+3 ワイドアイテム+3 パスアイテム+3	超ふっとばし+6 ファストアタック+3	暗の矢+4 反击+3	ちいちゃくなれ+5 マジックシールド+4	ファストアタック+5 ブロッキング+4	ソードアタック+3 异界奉还+3 根性+3

文 沙罗



研究中心

超级机器人大战MX	Banpresto	S・RPG
PS2	2004年5月27日	日文

辅助精神一览表

精神名	角色
觉醒	カミ ユ、ジュドー、プル、プルツー、アムロ、デューク、リョウ、シンジ、レイ、绫人、スバル、マサト、光、超级系的男主角
感应	プル、プルツ
补给	モンド、イ ノ、ムチャ、吉良国、ジム、レイン
期待	サエグサ、风云再起、ムチャ、ジュン、ひかる、ハ リー、ライト、ウエルナー、エリス、レイナ、美久、マリ
脱力	エル、ヌケ、レイ、イズミ、ドリル、
激励	サエグサ、风云再起、アレンビ 、さやか、ヌケ、ミチル、タップ、ミン、カール、遥、ベガ、レイナ、ジム、京四郎、マリ、アクア
かく乱	サエグサ、ルリ、ライト、カ ル、ベガ、ナナ
祝福	エル、プル、アレンビ 、さやか、ムチャ、ミチル、ルリ、遥、ナナ、マリ、
应援	トーレス、エル、イ ノ、モンド、レイン、ムチャ、ジュン、マリア、ひかる、ハーリー、ウエルナー、遥、エリス、ジム、美久、ナナ、マリ、
爱	ドモン、ジョルジュ、レイン、ひかる、ミン、绫人、遥、レイナ、美久、一矢、

隐藏机体总汇

[illegible]

SE-R

[illegible]



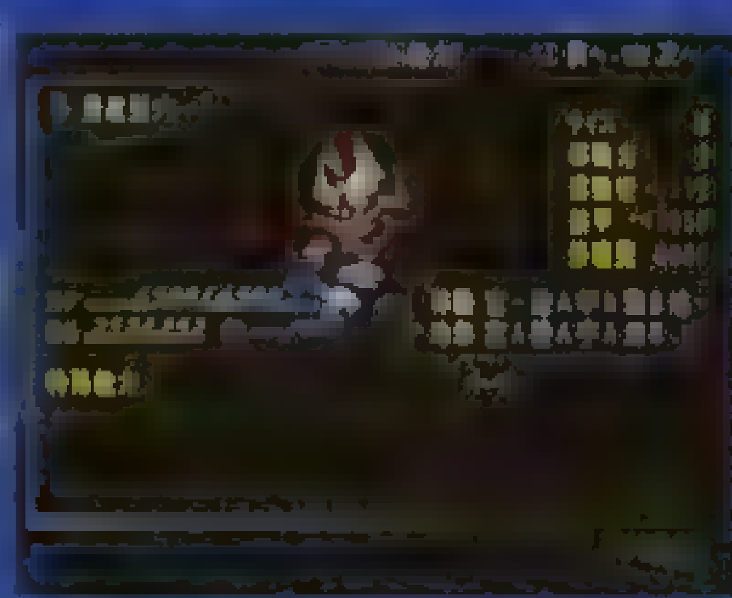


全装甲电童

[illegible]

量产型

[illegible]



量产型

[illegible]



[illegible]

第6个ハロ

[illegible]

EVA的同步率

[illegible]

快速升级法

[illegible]

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770



GBA 银河战士 零点任务（日版）

时间挑战模式

通关一次后，顺序输入↑、←、→、↓，就可以进入时间挑战模式。玩家取得的成绩可以去官方网站进行网络排名。

（纱迦：这次任天堂准备的奖品不错啊，居然还有森下千里的等身大招贴，相当不错哦！）

PS2 樱大战物语 神秘的巴黎（日版）

愿いの指轮入手法

以下所有事件都发生在小次郎篇。

1.当小次郎到巴里北车站去找ミキ的时候，选择"俺もさびしかったよ"，ミキ就会把ミキの写真送给小次郎。

2.在日本大使馆被グリシーヌ教训之后，进入馆内与迫水对话时，将ミキの写真给迫水，而他就会把ドイツ制のナイフ给小次郎。

3.接着在バ-(巴里街道)将ドイツ制のナイフ送给ロベリア后，她就会把万能レンチ给小次郎。

4.当晚到シャノワール的バー遇到ジャン班长时，把万能レンチ给他，他便会把万年笔给小次郎。

5.接着小次郎会碰到グラン・マ，这时候把万年笔给她，会得到革の手帐。

6.继续调查的小次郎会在エッフェル塔碰到记者カミュ，把革の手帐给他，会得到シルクのスカーフ。

7.当在巴里北车站碰到コレット时，把シルクのスカーフ给コレット，她会把シガレットケース送给小次郎。

8.在找寻アイン时，会在市场碰到レナード，把シガレットケース给他，便能获得年代物のワイン。

9.接下来在レストラン的前面会遇到マルク，这时就把年代物のワイン交给他后，他便把茶筅转交给小次郎。

10.在墓地碰到花火，把茶筅给她，会得到贴り敉。

11.最后碰到ベルナデッド的时候，一定要将贴り敉交给她，之后她会把愿いの指轮给小次郎。

虽然整个过程非常复杂，但可以将道具资料凑齐，而愿いの指轮可以大幅提升好感度，用来达成全结局收集实在是太方便了！

GBA FAMICOM MINI 魔界村（日版）

接关

GAME OVER后回到标题画面时，按住1P手柄的→不放，再按B键3次，最后按START键。

选关

标题画面时，按住1P手柄的→不放按B键3次，按住1P手柄的↑不放按B键3次，按住1P手柄的←不放按B键3次，按住1P手柄的↓不放按B键3次，分别对应不同关卡。

GBA FAMICOM MINI 大盗伍右卫门（日版）

接关

GAME OVER画面中，同时按A+B+START键即可。

GBA DOWNTOWN 热血物语ex（共通）

投稿人：家宁

迅速降低粗鲁度

在清完一个场地的所有敌人后，手持武器对空气猛挥，会发现粗鲁度迅速下降，如果配合武器连打这个技能，效果更佳。

Xbox 天诛叁 回归之章（日版）

显示时间与分数

任务进行中先按START键暂停，再输入←、←、←、→。

增加一个九字真言

任务进行中先按START键暂停，再输入→、→、→、←、X。

无限九字真言

任务进行中先按START键暂停，再按住黑键和白键不放，输入→、→、→、←、X。

分数+100

任务进行中先按START键暂停，再按住L键和R键不放，输入→、→、→、←。

体力全回复

任务进行中先按START键暂停，再输入↑、↑、↓、↓、X、X、X。

攻击力上升

任务进行中先按START键暂停，再按住L键和黑键不放，输入↑、↓、↑、↓，放开L键和黑键，再输入X、X、X。

忍具全部出现

在忍具选择画面或铁舟的道具屋时，先按住L键和R键不放，再输入↑、↑、↓、↓、X、X、X、←、→、→、→、X、X、X。

持有的忍具+10

在忍具选择画面或铁舟的道具屋时，先按住L键和R键不放，再输入↑、→、↓、←、X、X、X。

对战全角色出现

在标题画面时，先按住L键和R键不放，再输入↑、←、→、↓，放开L键和R键后，再输入白、黑。

全部任务出现

在任务选择画面时，输入黑、黑、L、R、←、X、右摇杆（按下去）、左摇杆（按下去）。

更正：第104期杂志本栏目中刊登的《分裂细胞 明日潘多拉》秘技，对应机种应为GBA，特此更正！

PS2 THE大美人（日版）

全隐藏要素

追加要素	出现条件	使用方法
隐藏水着1	打过ストーリー的第六话	按△键
隐藏水着2	穿隐藏水着1打过ストーリー的第六话	按□键
隐藏水着3	穿隐藏水着2打过ストーリー的第六话	按L1键
隐藏水着4	穿隐藏水着3打过ストーリー的第六话	按R1键
隐藏水着5	穿隐藏水着4打过ストーリー的第六话	按L2键
隐藏水着6	穿隐藏水着5打过ストーリー的第六话	按R2键
隐藏水着7	ストーリー或フリー全话均取得B级以上评价	按L3键
隐藏水着8	ストーリー或フリー全话均取得A级以上评价	按R3键
エクストラ	クエスト全部打开	-
最高难度	ストーリー或フリー全话均取得S级以上评价	-

クエスト完成条件一览

01：第一话不用道具过关

02：打过NORMAL设定的第六话

03：第五话不让双叶理保进入新宿4/5以上地区时过关

04：第一话剩余HP80%以上过关

05：打过EASY设定的第六话

06：第二话将双叶理保打倒3次以上

07：第三话在输送直升机剩余HP在30%以上时过关

08：打过EASY设定的第四话

09：第二话剩余时间在300以上时过关

10：ストーリー全话均取得A级以上评价

11：第三话中打倒一只颜色不同的怪型生物

12：第二话中用麻醉弹击中双叶理保的胸部

13：打过HARD设定的第六话

14：ストーリー通关三遍

15：ストーリー全话均取得B级以上评价

16：第四话中在剩余时间300以上时打倒巨大生物

17：第五话剩余HP在90%以上过关

18：打过HARD设定的第四话

19：打过NORMAL设定的第四话

20：第六话剩余HP在70%以上过关

21：第一话全部地点的取材均在时间40以上

22：第四话不用道具过关

23：第六话在时间400以上打倒巨大生物

24：第三话中用机枪打倒4个以上的海星型生物

25：第二话中使用特殊兵器タライ

（纱迦：最近才发现原来为藤崎诗织配音的金月真美小姐，是D3廉价游戏"爱之条约"中的常客，真是令人感叹不已啊！）

文 野毛秀树





Winning Eleven®

《WE7I》角球攻防浅谈

在"《WE》系列"中，得分手段很多。这正彰显了该系列所标榜的真实二字。尤其到了《WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL》(以下简称《WE7I》)。这一作由于头球的复苏和盘带的相对削弱，系统的平衡性达到了系列的最高峰。因此，随机性这个东西再次挂在了我们的嘴边。而对于运动战的心得，大家各有看法，笔者就不多说了，本文主要想和大家共同探讨一下角球的处理。

本方角球	
左　右	调整角度
左摇杆	与方向键相同
○	高弧度长传
上+○	低弧度长传
下+○	贴地长传
○+左　右	向左　右旋转的长传　可配合上、下使用
□+方向	指定方向射门（随球的高度有头球或凌空射门）
×+方向	指定方向短传（随球的高度会出现头球传送）
R1	[illegible]
R1+R2	强制移动
R2	抢点

对方角球	
方向键	移动球员（靠近罚球队员有距离限制）
L3	与方向键相同
L1	换人
△	门将出击
R1+R2	强制移动
□+方向	快速解围
○+方向	大脚解围
×+方向	短距离传球





2004年6月21日 6:00AM

鲁迅先生在《纪念刘和珍君》说真正的猛士敢于直面淋漓的鲜血，伊比利亚德比战在里斯本的何塞·阿尔瓦拉德球场揭开战幕。由于之前希腊队的搅局，使得这场比赛成为了一次生死之战！两强相遇，西班牙轰然倒下，葡萄牙则成功地躲过了成为欧洲杯历史上成绩最差的东道主之一的噩梦。与四年前一样，还是那一个熟悉的背影，只不过10号换成了7号。没有眼泪，里斯本不相信眼泪，西班牙更不相信眼泪，斗牛士的头颅永远不会低垂！在这个世界上你只能坚定心中的信念不懈地奋斗！流泪只是弱小者的粉饰。

攻击篇

由于每个队的情况都不太一样，角球的攻击战术就不能一味照搬。所以，本文先把各种攻击方式分类列明一下。

45度直线高吊

这是一种不加任何弧度的直线传球。在传球的时候可以考虑，这样会令球的速度更加快，但高度也会随之变低一点点。直线高吊随主踢的球员脚力大小会出现落点距离的不同。在力量槽一半多一点的情况下都能顺利传到禁区中央。但由于这种传球速度较快、较高，对于顶球的球员来说是较难顶好的。所以我们最好把力度再加大一点点（只是一点点就好，因为过头了的话就会出现全体队员都够不着的情况……），当球传到后点的时候，我们可以让后点的球员进行摆渡，这样很容易就会扯空对方的后防线。如果后点的球员在接球的时候没什么压力，我们也可以选择直接射门或者向底线推进（此类情况要少见一点），但是千万不要勉强，因为勉强的头球射门效果实在太差了。这种角球的处理方法在面对采用3后卫防守的球队时效果是最明显的。



割草式传球

割草式，听起来多么的好听啊，其实就是地滚球而已！在传球时，按下+○就可以使用割草式传球。传球力度建议达到满槽，因为可以直接令球速加快很多。传球方向可以直接瞄准无人看守的队员。至于使用的要点，笔者的理解就是盘带！快速的地面球可以把球直接传到小禁区附近，但由于接球队员的反应一般会较为迟钝，(这是游戏的设定，就算使用R2抢点也帮助不大。）当球员接到球后，很可能就要立即面临对手的贴身逼抢。所以我们在接球后就要有盘球扯动的觉悟，不要老想着立即射门。一般在一个成功的扯动后，再加一个小禁区的横传，剩下的事情就很简单了。个人认为这种角球较为适合前场高点少的队伍，至于对于盘带没什么信心的朋友可以干脆无视它。



战术角球

战术角球的发动很简单，只需要按×就可以了。其实所谓的战术角球只是直接把角球换成一个成功的边路传中。因为在发角球的时候，边路的人员一般是无人看守的。如果队伍有像贝克汉姆这样的传中高手，不妨多多尝试。至于边路传中的成功率，平时阵地战时是多少，现在就是多少！所以战术角球对于擅长边路传中的人更为适合。在《WE7I》重视高空攻击的现实面前，我们偶尔为之也是一个不错的选择！



弧线球

上+〇然后再按左、右传出弧线传球，在《WE7I》里面应该是最常见的角球处理。在35到40度角之间旋出外旋球，力槽可以选择满槽，这样的球永远都会稳定地落在小禁区边居中的位置上，攻方的球员只要顶到球，进球的机会很高，因为离球门的距离并不远。这种方法在对电脑的时候尤其奏效，进球率甚至可以达到一半以上！至于对人战，只要门将不出击，结果也是相同的！传球位置的固定化是得益于《WE7.》的传球设定。《WE7》里面的角球长传只要采用弧线的传球脚法，再大的力量槽也不会超过近点的小禁区。这样就直接造成了对电脑的必杀（因为电脑是很少主动出击的）。

但是对人战时，这种传球就有局限性了。我们可以采用另外一种方法：前点球。同样的弧线球，如果我们只用一半的力量槽，就会变成了前点传球。在此时我们可以用R2让球员进行抢点射门，效果？妙不可言啊！这或许是《WE7I》中比较取巧的方法吧，《WE7》中前点球出现无人防守的几率是颇高的！

直接射门

能够在零角度的情况，划个美妙的弧线直接得分是很多人心目中完美的角球。在《we》的世界。我们也能够做到这点！当然，要完成这样的射门，必须要有精湛技术。所以能完成这种射门的球员并不多。而且还有左右脚的限制。左脚只能射进攻方向右边的角球，右脚则反之。

人员标准：卡洛斯、贝克汉姆，雷克巴，主要看球员的定位球精准度和弧度。

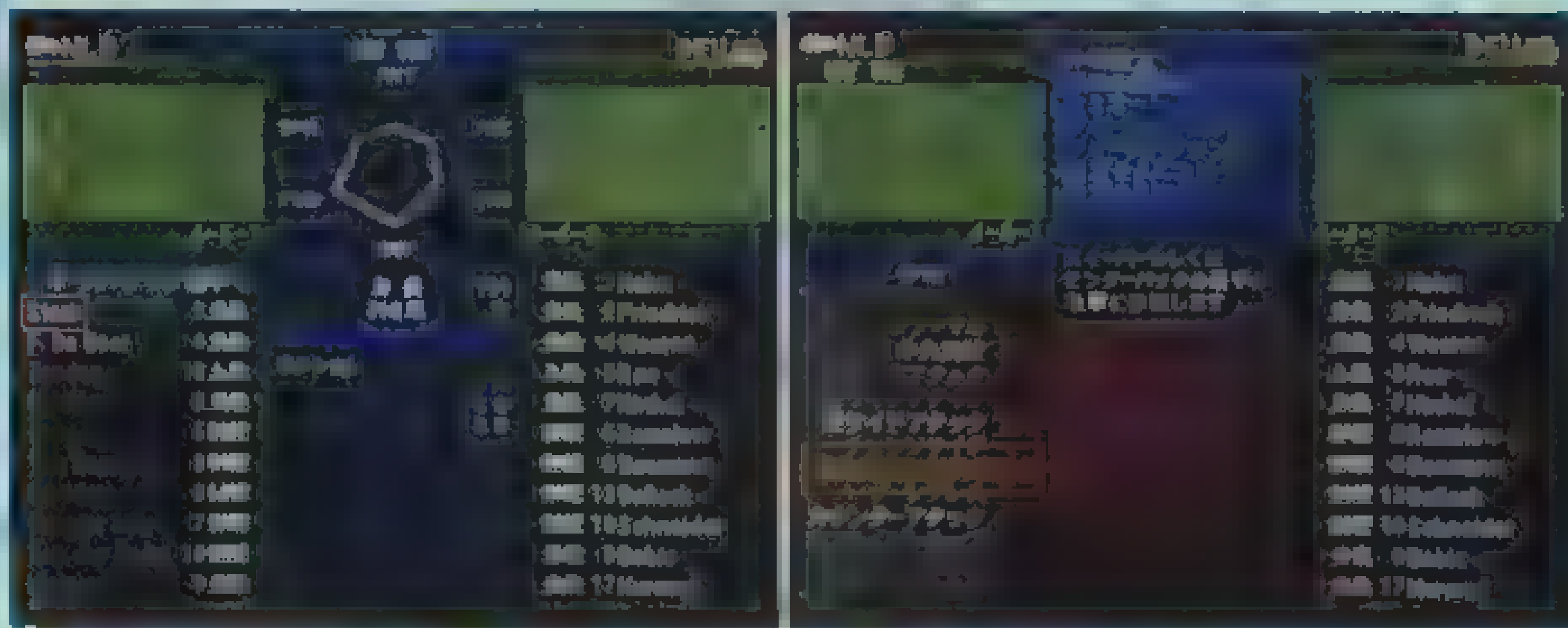
射门角度大概是离底线20度或30度角。在20度的时候〇+右，力量大概是70～80% 蓄力的时候要先按上。力量稍弱一点的如雷克巴可以把力量槽蓄到九成以上。在大角度即30度时，可以考虑加按R2，或能否加大弧度直接旋进远门柱。在一开始可能较难掌握，多次练习过后应该会有稳定的中框率。毕竟主罚的球员能力都很高。

在《WE7I》里面的角球直接射门就像抽奖。命中率极低，大概也就是一成的成功率 。因为这次守门员的接球AI较高，很少出现白痴行为。要直接射进角球只能寄托于守门员出现侧身扑空或者皮球射中后门柱弹进。而旋进前点的可能性就更低了。笔者的观点是偶而娱乐可以，但不能作为主要的进攻手段。



后卫助攻

后卫助攻是一种战术设定。“《WE》系列”把这种战术贯彻得很好。只要你事先把它设置好，几乎每次角球，我方的高大后卫都会冲上去。而在角球这种较为随机的情况下，多一个攻击点的意义实在是不言而喻的。从攻击的观点来看，尽量让后卫助攻是较为有利的。但是由于角球在失败后有可能出现对方的快速反击。我们的后卫回得去吗？所以我们只能作一些简单的数字选择了，3后卫队伍的后卫助攻还是尽量减少吧！





防守篇

门将出击

角球的攻击手段固然多姿多彩，但是在角球启动后，防守方的反应时间相对充裕，通过目测都可以得到基本正确的判断。所以防守还是很容易的。世界上没有完美的防守。但是我们却绝对可以把对手的角球进球率压制在一成以下。不信？你可以尝试一下的！

其实，这篇稿子N个月前就已经躺在了本人面前，而之所以要等到现在才刊出，就是因为要等待PS2上的那款《十二国记 赫赫之王道，红绿之羽化》的推出。对于《十二国记》这部作品，卡伦还是颇有一些好感的。[illegible]

[illegible]

卡伦语

文 salomekuroro

心之迷惘 天之歧路

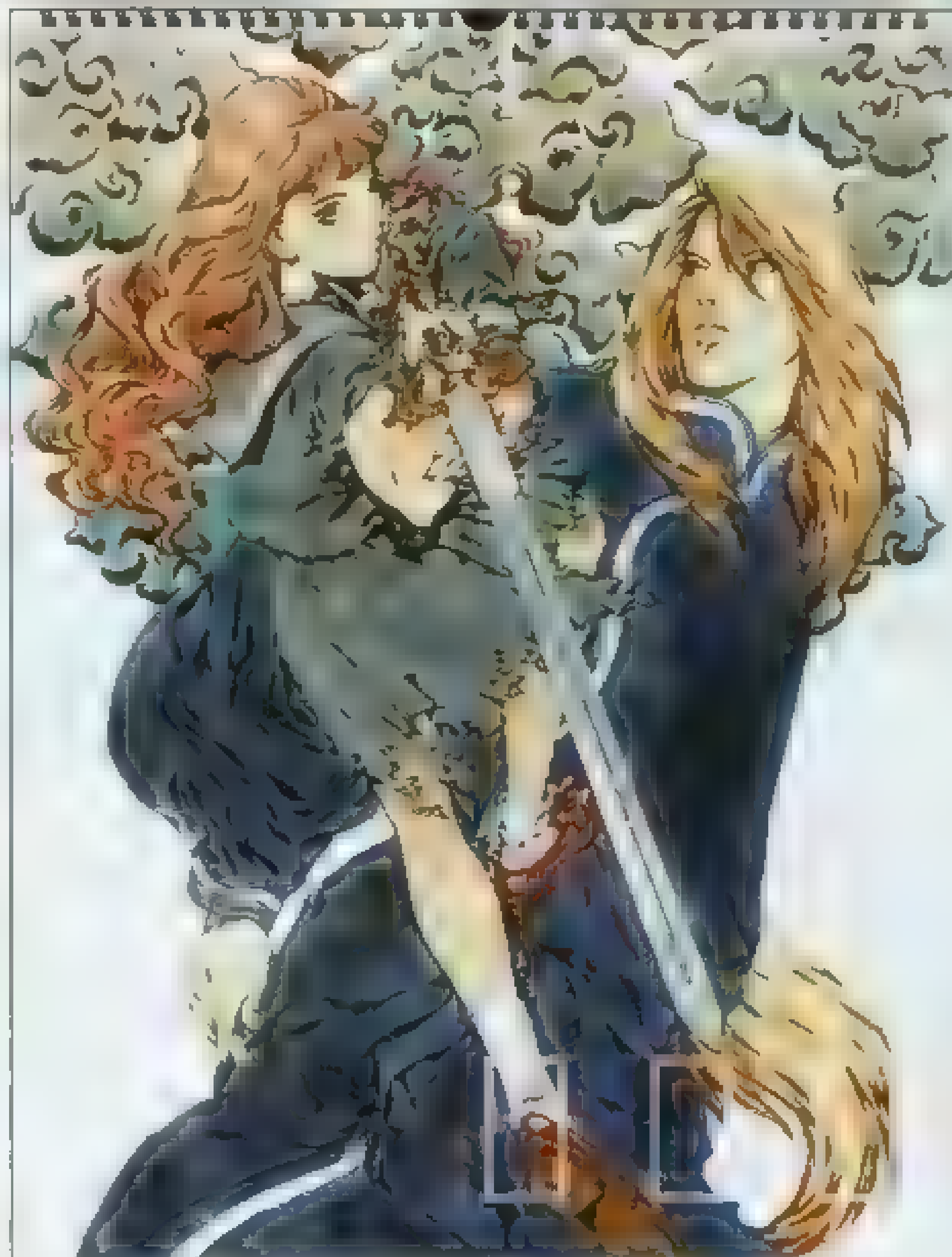


虽然早就看完了《十二国记》已出的全部6张DVD(45话)，并且早就想为它写一些东西，但却迟迟没有动笔。刚刚看完时的心情是相当激动的，因为像《十二国记》这样不仅在技术层面制作认真，而且在内涵上也独具深度与广度的作品如今并不多见。近年来看动画作品时久久不能获得的真正的满足感，在看《十二国记》时重现。正因如此，我才有意将评论的计划搁置，力图令自己能平复感性的喜爱，达到更为理性的高度。

网上有评论认为，《十二国记》的原作不过是一部娱乐小说，动画自然也不过是一部上乘的娱乐之作。诚然，《十二国记》的唯美气质还是很浓的，山田章博华贵精细的插画与人设在先，动画中对原画的还原虽然难免有所损失，但仍算得上优质，更兼有景麒（个人觉得他其实蛮花瓶的）、更夜这样的魅力人物存在，声优又不乏大牌台柱，要在画面和角色上取胜，实在轻而易举。角色人气一高，作品成为同人对象也就是必然的事，沾上些偶像味在所难免。这一点多少导致了《十二国记》的娱乐味压过了作品本身深广的内涵。前些日子出去淘书，耳边偶然飘来这么一句话："现在不高兴看漫画了，还要动脑子，好累啊。"转身一瞥，出此言者乃是一初中女生。这自然是句题外话，不过推及动画，影像较文字似乎更易被当作"不用动脑子"的解闷佳品。《十二国记》和其他内涵丰富的动画如果受此影响被当作"不过是娱乐"的零食夜宵，笔者除了叹息实在也别无他法。

话说到这个份上，不搬出点确凿"不是娱乐"的东西，笔者肯定要被人扔番茄鸡蛋了。《十二国记》的世界，解之无非两条线索：

第一条是角色的心灵历程。《十二国记》的小说笔者仅得见部分章节，不敢妄加评论，但从动画对角色的刻画来看，心灵历程是重中之重。也许正因为如此，动画版才在第一章《月之影 影之海》中，将原作中阳子孤身一人到达异地的情节，改成了阳子与同学杉本、浅野共同到达陌生而奇妙的异世界。文学作品中有这么一句著名的台词：何必要地狱呢？他人就是地狱（没记错的话似乎是萨特的《密室》）。因为有了"他人"的存在，角色的心理变化才如波涛汹涌，且环环相扣。在彼方的世界始终戴着假面生活的阳子、性格孤僻且多少有些偏执的杉本、看似豁达亲切其实难辨其真实想法的浅野，这样的组合，面对完全陌生的世界，内心的惶惑、恐惧、猜疑，与一波接一波的事件紧紧绞合在一起，构成一个精妙复杂的心理内核。而其中，又以对主角阳子的刻画最为充分到位。一开始阳子还继续固守本来便惯常的违心的亲和，但后来面对不断被欺骗被背叛的事实，她尽力在心中筑起障蔽，企图将深深畏惧的一切挡在心外，以此来保护自己。水禺刀上不断浮现出她内心翻腾的想法，大多晦暗且悲观，有些甚至令人感到不寒而栗。那正是阳子曾经以伪装完美护卫的脆弱心灵在面对极端情境时不由地展现出的丑恶，那种丑恶如此真实，如此贴近人性可能的形态，以至于笔者在观看时甚至产生过这样的念头：她这么考虑，也无可厚非。细细想来，不禁从心底浮出透骨寒意。不过隆冬既至，暖春便不远，在阳子身处最险恶的境地时，乐俊适时地出现在她的面前。此时的阳子，猜忌已成为心理惯性，自保已成为唯一渴求。但是，乐俊却是一只令人不由地想去信任的半兽（活雷锋？这是《十二国记》最"小说"的人物），阳子心中坚固的冰山慢慢得到化解，并在城门外的一战之后终于崩塌。自此阳子的行动开始努力服从"阴转晴"之后的心灵指引，并且逐渐回归到属于她的君主之道。这个转折完成得十分自然，丝毫不显牵强突兀。值得思考的是，自始至终都被强调的"遵从本心"，是否真的是阳子最后走上正道的关键？不可否认，这的确是走上正道的必要条件，但如果阳子是遵从起初那布满阴霾的心，那可就麻烦大了，说不定会成为史上最令人讨厌的女主角。所以，最终指向正道的仍是为人类社会共同认同的准则，譬如说，人不是仅仅为了自保而存在的。

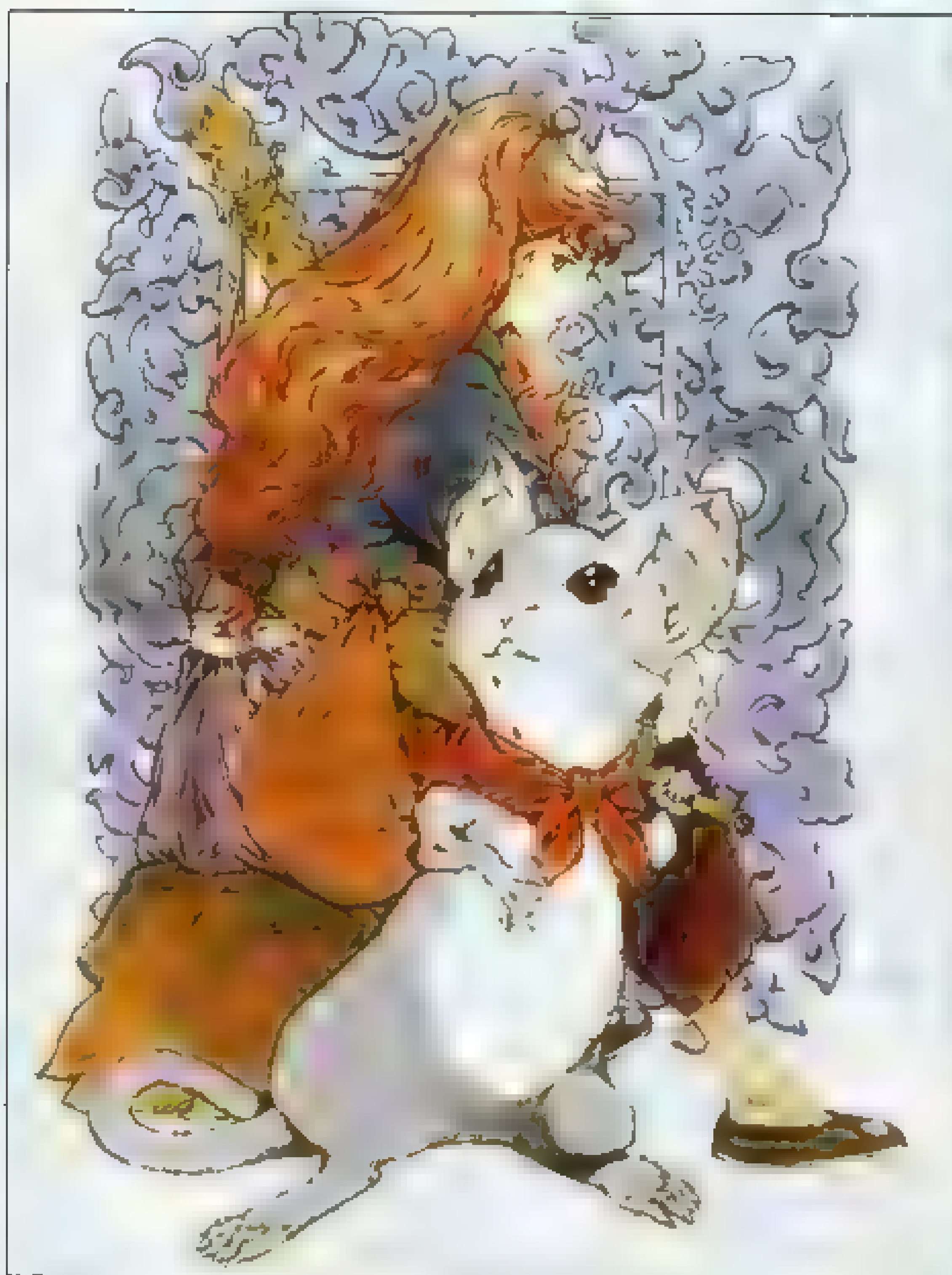


第二章《风之海 迷宫之岸》显然主要是个引子，而之后的第四章《东之海神 西之沧海》则是某个虽不怎么正经但干得不坏的君王对阳子进行的实例教育，在这两个功能性较强的章节中，阳子自然是没什么表现机会了。但在第三章《风之万里 黎明之空》中，阳子又经历了一回心灵上的成长。这次是从心智逐渐成熟的平凡人蜕变为为万世开太平的贤明君主初级版。第三章气势磅礴、架构精巧，进展至高潮之处，每一集都因为处理上的紧凑而显得非常短，让人欲罢不能。虽然片头片尾曲都属于百听不厌的佳作，不过还是被我用最高倍快进急不可耐地跳过啦。



全章的情节是通过三名女性各自的命运及最终命运的交错来展开的。祥琼、铃、阳子，身分、经历、性格都迥然相异，面对的挑战也各自不同，但她们的相似之处在于，惟有发现自己在心灵上缺失的那块碎片，不断在逆境中完善人格，完成心的成长，才能跨越眼前的困苦，迎来人生的坦途。曾经贵为公主、无比矜持的祥琼，经乐俊点醒，终于明白所谓责任与义务不可等待他人来嘱托，而必须主动承担；曾经顾影自怜的铃则在聆听他人苦痛的同时，更深刻地体会到了人生中悲与喜不可避免的同在性。她们两人的过去，是实实在在的心灵磨难，这磨难残酷得令人不禁想原谅她们的过失，但她们跨越了过去，心灵也成长得足够坚韧。阳子面对的挑战，则不仅于己切身，且与举国之民有涉。成则国泰民安，败则国颓民怨。阳子的心灵想必因为这沉甸甸的责任而深恐难堪重负，所以决定暂且避于民间。她能问道于贤者，实属幸运，因为这多少弥补了她对自己所选择的世界的无知。不无知，才有可能自信，否则便是自负。当阳子亲身挥舞长剑，成为奸臣的政治阴谋与忠臣的政治反抗中一枚力量不凡的棋子，她在感到渺小的同时，也必定感受到自己真正的力量所在。至此，三名女性的蜕化完成，而我们的主角阳子，已经初具贤君之相了。

以心灵历程为[illegible]刻画角色，并非什么新鲜的手法，但用得不好，则必定乏味异常。《十二国记》的处理深入且自然、处处水到渠成，人物因此十分



立体，实在是不可多得的佳作。

第二条线索似乎被众多评论所忽略。小野不由美辛辛苦苦创造了一个独特而庞大的世界观，只是用来陪小女生玩心理游戏岂不可惜？既是“国记”，政治理念的要素便显而易见，众多在《十二国记》中出现的词，比如所谓的“天意”，所谓的“麒麟”，所谓的“失道之病”，都足可以指向深邃的政治思考。其中如“失道之病”这样的指向是很容易挑明的，它其实强调了这样一个事实过度忽视及违背被统治者利益，无视统治者应尽的义务，君王就必将直面政治生命的终结。而“君王”归根结底也不过是一个符号，随时可以用更富现实意义的名词取而代之。

对政治的表现与思索，集中在第三章《风之万里 黎明之空》和第四章《东之海神 西之沧海》。前文已及，在第三章中阳子最终成为奸臣的政治阴谋与忠臣的政治反抗中一枚力量不凡的棋子，足可左右斗争的结局。初登基的阳子面临数个棘手的问题：朝内有既成的利益集团，是非善恶由于阳子初临变得难以判断；军权不在君主有力的掌控之下，反而成为强势利益集团挟制君上的工具；虽然迫切希望整肃国家，但却不知国家需要什么样的统治。简言之，就是权力分散，目标不明，这对新君而言相当致命。阳子为了解决这些问题，或者说小野不由美为了替阳子解决这些问题，安排了阳子的微服出行。微服出行由于戏剧性的命运交汇而最终挫败了奸臣的政治阴谋、成就了忠臣的政治反抗，并且对阳子未来的君王之路产生了深远的影响。阳子在事件澄清之后的一系列人事改革，有这样的意义：拆散了既成的强势利益集团，改变了朝中的力量对比，并且确立了君主的权威；将行政大权与军事大权均交予值得信赖的亲信，完成了事实上的权力回收。这整个事件不仅完整而清晰展现了一场政治斗争的全貌，而且体现了小野不由美思路明澈的政治考量。

而初敕这件事，就更值得玩味了。表面看来初敕的内容与一再被强调的“遵从本心”有承继关系，但如前文所述，“遵从本心”并非真正的关键。阳子的初敕从本质上来说是在为国家、国民确立精神的支柱，显然其旨并非从管理国家的过程中可能面对的技术性问题出发。治理水患、整肃官吏、开明律法，这些固然是统治者不得不认真处理的现实问题，但如果因为现实性的技术问题缠身而放弃了或曰忽略了对国民精神的塑造，那么国民终将沦为国家的傀儡，国家终将为欠缺独立精神所困。这是每一个现代国家的建设者都必须明了的问题。日本明治维新时代的重要思想家福泽谕吉如是说：“天不生人上之人，也不生人下之人。”众所周知，日本在近代化及现代化过程中均取得了领先，这同引入西方思潮、改造国民精神不无关联，甚至可以说息息相关。一个奴性的民族绝不可能在现代化的进程中获得真正的胜利，这是已为历史证明的真理。阳子来自倭，虽未明言，但那确是日本无疑。现代国家公民的独立精神理应植根于阳子的心中，也许她并未自觉，但对等级制度、叩首等繁文缛节的厌恶，正是为不同的社会体系培育出的迥异人格所左右。取消部分强化等级差别的礼仪，正是来自现代国家的阳子对落后腐朽的国民精神的改造。（民族主义者们请稍安毋躁）所以延王尚隆在看到阳子的初敕之后有这样的台词：“我遵从规则管理这个国家已是焦头烂额，而她还准备颠覆这个世界的规则。”

于是在第四章中，《十二国记》顺理成章地对“天意”本身进行了反思。表面看，第四章的主题不过是一国不可有两主，但细细想来，谋反者在根本上并非为了民众，所以已被否决了做王的资格，他的作用不过是对“天意”的公正性与绝对性提出了质疑。看完这四章，观者有针对“天意”本身的疑问是必然的：我们已被现代精神所包围，自然无法接受一个“君权天授”的世界。不过在第四章中这个问题并未得到哪怕是初步的解释，对此，惟有引颈期盼其后的作品了。

虽然因为作品中对“心”的强调，《十二国记》的政治思考多少失色。但在笔者看来，这才是这部作品真正的价值所在。

跌宕的情节和富有魅力的人物背后是深广的外延，这样的《十二国记》，真的只是一部娱乐之作吗？



(The End)

《飞越巅峰》第二部即将推出

时隔16年后，GAINAX的经典名作《飞越巅峰》又将推出续作。本作的故事发生在前作之后，人类与宇宙怪兽的战斗依然没有停息，而在太阳系边境星域的管辖范围内，惟一能对抗宇宙怪兽的力量则是一群拥有超能力的孩子（トップレス）及他们所操纵的机器人（バスター マシン）。本作将以DVD形式发售，共6话，每话30分钟，而监督依然是鹤野秀明。



《铁臂阿童木》将被移植为真人电影

实际上，由哥伦比亚公司投拍的这部电影早在1997便已开始筹划拍摄，但由于该公司认为这部作品与2000年问世的那部《人工智能》（《A.I》，导演：斯皮尔伯格）的题材有些相似，因此才将这个计划暂时停止了下来。日前，这部作品的拍摄计划又一次被提上了议程，哥伦比亚公司宣布本片导演将为俄罗斯著名动画人甘地·塔塔科夫斯基。

《变形金刚》《蜘蛛侠》之父即将抵华

再过一个多月的时间，我们儿时的偶像——《变形金刚》的创作者马克·布鲁克斯与漫画《蜘蛛侠》创作者斯考奇·杨就将抵达北京，参加8月6日至12日在中国军事博物馆举办的“2004北京动漫嘉年华”活动。

被誉为“变形金刚”之父的马克·布鲁克斯出生于美国亚特兰大，其代表作《变形金刚》在上个世纪80年代进入中国内地，曾风靡一时。而斯考奇·杨的漫画作品被好莱坞改编为《蜘蛛侠》、《X－Men》等卖座大片，深受青少年的喜爱。

据悉，届时两位大师将举行专场的签名会，与国内众多动漫迷见面。如果届时你身在北京，并对他们的作品感兴趣的话，就千万不要错过这个机会哦。

热烈庆祝唐老鸭70大寿！

虽然关于唐老鸭的生日在世界上有着多种版本流传，不过在迪斯尼公司的官方网站上，唐老鸭“诞生”于1934年6月9日。在那一天，迪斯尼卡通短片《聪明的小母鸡》（The Wise Little Hen）公映，虽然唐老鸭只是其中一个小配角，而且身上有着不少坏毛病，但是由于他接近真实人性，所以引起了观众的共鸣，从此开始走红。那个滑稽可爱、冒冒失失的唐老鸭很快便成为了世界儿童熟悉的卡通明星，而在不久前的，这只曾给全世界人民带来无限欢乐的鸭子终于迎来了自己70岁的生日。

1938年，唐老鸭系列漫画在美国几大报纸上连载，迪斯尼画师卡尔·巴克斯亲自主笔，把唐老鸭打造成一个穿着蓝色水手装、打着红色领结的白鸭，他有个叫戴茜的“女朋友”，还有三个小侄子，在日常生活中，他性格莽撞，又酷爱冒险，因而总能搞出一连串让人哭笑不得的大小麻烦，于是唐老鸭的形象逐渐深入人心。上世纪40年代，它在剧院的票房甚至远远超过了米老鼠。随着他身着蓝色的海员服和“Oh boy”的口头禅，它一共饰演了几百多部卡通，其中有128部是关于它自己的动画片，1984年，在它50岁生日那天，它还把自己的“鸭掌”印在了加州洛杉矶市的中国戏院广场上，位置就和布鲁斯·威利斯、苏朗·斯通的手印挨在一起。成为好莱坞星光大道上又一个不朽的大明星。



唐老鸭现任画师维克多·阿里阿加达·里奥斯与其的合影。

已故的唐老鸭之父巴克斯先生1996年在接受一家杂志专访时曾这样说过，“在美国，几乎每个人都觉得自己的境遇跟唐老鸭相同。唐老鸭无处不在，人人都是唐老鸭。我们每个人都会犯与他同样的错误。”唐老鸭的传记里则说：“头脑容易发热的唐纳德是大世界里的一个小人物，说他是命中注定也好，说是缺乏自控能力也好，这只鸭子无法做好任何事情：即使是出自最良好的动机的事情也会被它搞砸。”

今年，为了庆祝唐老鸭的70大寿盛事，迪斯尼公司于6月23日特意推出了一套纪念邮票，其中不但有唐老鸭与米老鼠和笨狗果菲的“合影”，还有小鹿斑比、匹诺曹以及狮子王父子等经典动画人物，此外，迪斯尼公司还推出了唐老鸭纪念明信片，以及全球限量发行的手工制作唐老鸭布偶，供喜欢唐老鸭的人们收藏，6月9日当天，在世界各国的迪斯尼公园都举行了唐老鸭的生日庆典，包括巴黎迪斯尼主题公园。许多国家的电视台也播放以唐老鸭为主角的卡通电影，让孩子们再次领略唐老鸭的风采。而迪斯尼公司上个月重新发行了回顾性的DVD，名字为“迪斯尼财富：唐老鸭”，回顾了1934年～1941年唐老鸭的经典动画。



自由谈
PLAYERS' FORUM

胜负师：小编先顾自由谈算是“大事件”了，多边形在《Gamehalo DVD 5》的别册上洋洋万言的E3游记之后还不过瘾，又献上了一篇美国游戏店的有趣经历，希望大家喜欢。不过美中不足的是美国大大小小的商店内都是是禁止照相的，配图方面只能给些异国街景了，还请读者见谅。另一篇《护卫心得》的作者紫百合名字虽陌生，但文章的搞笑功力着实不低，或许黑色幽默和逆天言论会给人更深的印象吧。最后依然是“自由谈革新计划”，敬请关注。

美国纪行之游戏店大冒险

文 多边形

纱迦紧紧地握着我的手，一脸凝重。

“此去美国路途艰险，多兄还请多多保重。”

“……”

“抵达美国之后万不可在风月场所逗留，被抓事小，丢脸事大。据说像你这种外国游客因为这种事情被遣送回国的话，美国方面会在你的护照上盖一个‘流氓’的印章，中国海关会在你的护照上盖一个‘丢脸’的印章，你这辈子就别指望出国了。”

“……”

“下飞机第一件事先去帮我买美版的《灵魂能力Ⅱ》和原装摇杆，然后再去会展中心，宾馆晚上再去不迟。”

“……”

“我这里没有美元，钱你帮我先垫着。万一回国的时候，游戏和摇杆被海关扣下，没关系的，你放心，我一定不会给你钱的。”

“纱迦……”

“不用说了，多兄，啥都别说了，我明白……”

“……你要是再不松手的话，飞机就起飞了……”

“….．”

于是我肩负着纱迦的重托饱含着深情的热泪（手被纱迦捏疼了）登上了前往洛杉矶的班机……

洛杉矶这个城市相当大，在这个城市中生活，如果没有车用来代步的话，几乎是寸步难行。当地有句俗语：“No one walking in LA.（无人在洛杉矶步行）”街上真的是很少看见行人，一眼望去都是来来往往各式各样的车辆，其中大部分都是国内见不到的稀罕货。

从飞机场搭车前往酒店的途中，多边形一路都在关注沿途的街景，比如寒酸得要死的肯德基、仅提供外卖服务的必胜客、店名为“24 hours DVD”却只在8点到23点营业的音像店、让我和GOUKI流口水的“THX Certified”电影院……但就是没有看到那种游戏专卖店。

由于白天需要在会展中心忙碌，只有在每天的展会结束之后才有时间去寻找游戏专卖店，其实北美的游戏业远没有想象中的那么发达，加之整个美国的传统零售业正在走下坡路，人们更习惯于在网上购物，所以当我问起Lily（美国方面负责接待我们的人）关于游戏专卖店的位置时，她的第一反应就是“为什么不直接在网上购买？”

所谓“百密一疏”，我们出发的时候虽然检查过行李包一万次，但是依旧落下了一个关键道具——摄像机的三角架，扛着这重达10多公斤大家伙在会场里颠来跑去恐怕是要死人的，所以第一天去会展中心踩点完毕之后就得去找个地方买三角架，Lily首先驱车将我们带向一家名为“Office Depot”的超市，从名字就可以看出这里专卖办公室用品，超市规模不大，但是东西倒挺齐全，除了手机和部分大件商品外，基本都是开柜销售，（多边形几个月前花2000多大洋购买的T618在这里只需要99美刀，哭……）走了一圈之后没有找到三角架，更别提游戏了（纱迦：游戏是办公用品么？-b），于是出门。

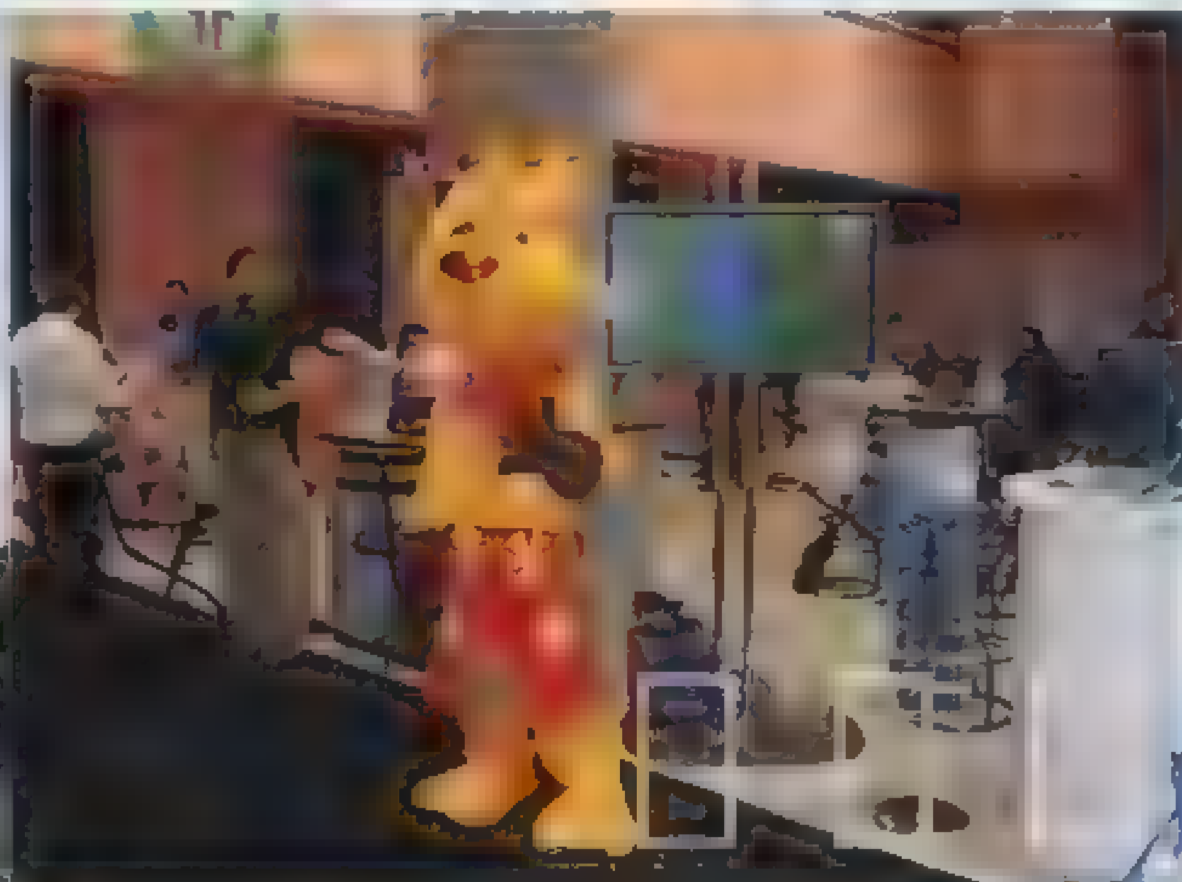
Lily一直住在圣弗朗西斯科，所以对洛杉矶也不是很熟悉，我们只得拿着地图一路寻找，在洛城街头寻觅了20分钟之后，Lily突然指着街边一处露天停车场后面的超市喊：“看！Radio Shack，那儿准有！”我问到：“是有游戏还是有三角架？”“都有，都有，什么都有！”“那有豆腐脑和煎饼果子吗？”“……”

Radio Shack是美国国内有名的电器连锁超市，GOUKI进去之后就直奔摄像器材货架而去，我便向店员询问了游戏柜的方向，这个超市的设置和国内的家乐福等超市差不多，都是那种自选式的柜台，PS2的游戏自然是主角，摆放了一整面的货架，较新游戏放在最上面，老游戏则在下方，而刚刚发售的游戏就用醒目的“New Released”标识出来，价格从29.99美元到49.99美元不等，当然购买的时候还是要缴税的；背面的货架就被GBA、NGC和Xbox的游戏所占据，摆放的方式和PS2游戏一样，只是GBA卡带和NGC游戏的包装都比日版要大，看起来比较醒目。另外，在GBA卡带的柜台还有一台GBA SP提供试玩，试玩的游戏却是《银河战士》，所以没人感兴趣；在柜台的两端，一边是PS2和Xbox游戏的试玩，两个黑小子一人霸占一台不亦乐乎，另一端则摆放着各种攻略本，印刷都很精美，价格也不算贵，不过买的时候记得不要被那些几十点99美元的尾数所迷惑，加上消费税之后都会突破整数的（洛杉矶地区的消费税达到了百分之八点多，算是比较高的）。整个柜台虽然摆放得很整齐，但是一看就不专业，不同类型的游戏混乱地放在一起，要找某个游戏就得把整个柜台巡视一遍，颇为不便。遗憾的是并没有在这个柜台找到纱迦想要的美版《灵魂能力Ⅱ》，也许是因为游戏太老了的缘故吧。

而硬件的柜台和软件是分开的，走过两个电脑软件的柜台我才看到，主机放在最下面，包装都很显眼，Xbox放了好几台，从普通版到限定版都有，而PS2和NGC只放了一两台普通版，并且PS2放的是空盒子，（难道是卖得太好？）其他的配件放在靠上的位置，除了原装配件之外，还看到很多不知名的品牌，有的有官方授权，有的没有，价格也是很凌乱。同样也没有找到《灵魂能力Ⅱ》的原装摇杆，于是我拉过一个店员来询问，他大概对游戏也不是很熟悉，不过老老实实地告诉我如果柜台上没有那么这个分店就没有，但是他可以帮我打电话询问仓库里有没有，如果我留下电话的话，他们会在拿到存货之后第一时间通知我，并可以送货上门，我开玩笑地说我从中国来的，过几天就要回去了，你们能送到海外吗？结果他很认真地把我带到他们店长那里，然后说了我的情况，这位热情的店长先是“WOW”了一声，然后用非常抱歉的表情告诉我他们并没有开展海外业务，但是只要他们一旦展开了国际业务就第一个和我联系，然后同样很认真地记下了我的联系方式和电子邮件，并一再保证绝对不会把我的资料透露给任何人，搞得我都有点于心不忍。临别时店长一直把我送到门外并且告诉我，隔壁还有一家名为TOY R US的专卖玩具的超市，建议我去那里看看。（老美的服务质量，赞一个！）

这家TOY R US紧挨着Radio Shack，规模稍微小一点，一进门可以在入口处拿一颗水果糖吃，（果然是给小孩子开的*^_^*）不过仔细看了看，大部分玩具对于二十好几的多边形来说还是太低龄化了些（其实是很喜欢不好意思买：P）。随手拿起几个玩具，除了Made in China还是Made in China，偶尔能发现几个马来西亚和印度尼西亚生产的芭比娃娃，稍显奇怪的是在某个角落居然找到了高达的模型，不过看起来放了很久的样子，而且型号都很陈旧，可能老美还是不好这一口。转了一







圈也没有找到卖游戏的地方，正要悻悻离开的时候却在出口处发现了一处单独辟开的区域，装饰格局和和整个超市有点格格不入，原来专卖游戏的地方在这儿，这里比刚才的Radio Shack看起来就要专业许多，游戏部分门别类地放在三面落地玻璃柜里，看起来非常气派，不过这些玻璃柜是锁住的，想买什么游戏只要将编号告诉收银台的服务小姐就可以了，在中间有两个自选柜台，上面摆放了一些配件和攻略本，而主机需要到收银台那边去挑选，Radio Shack和这里都没有提供试机的地方，有问题拿来换就是了，再不行就退了，商家不会问你任何理由，即使问也可以拒绝回答，"消费者是上帝"这句话大概在这里才得到了彻底的贯彻吧。

我记下了《灵魂能力Ⅱ》的编号"PR-3706"，告诉了收银小姐，她马上从身后的货架上找来了这个游戏，然后问我还需要其他东西吗？我便问她还有没有原装摇杆，她说稍等然后转身到电脑上去查询，一会儿她稍带遗憾地告诉我因为原装摇杆太贵销量较小的原因所以没有放在卖场里，(好奇怪的理由-_-b)如果我需要的话可以预定一个明天来取，这个时候她忽然注意到我胸前挂的E3采访证，很惊讶地说道你是来采访E3的吗？我说是啊我们来自中国，她说她本来今天要去的但是由于要上班所以就没去成，但是明天一定会去，然后问我看到了PSP和NDS没有，我便向她简单介绍了一下这两款掌机新贵的模样，之后便问她知道附近哪里有游戏专卖店就是那种只卖游戏的地方，她想了想，然后拿出一张便笺写下了详细的地址和行走的路线，那家店叫GAME STOP，据介绍是全美有名的游戏连锁店，我向她道谢后便离开了，并相约明天有机会在E3会展上见。

出门后拿出纸条一看，晕菜！上面写着"出门往南，然后在第二个路口往西，经过San Fernado大街，在Ventura Cross往东，一直走到底，靠街右边可以看到Game Stop。"看来我还得去买一个指南针……不过俗话说："路在嘴边。"在停车场找到一个类似保安的黑大个，拿出纸条询问该怎么走，谁知这位非洲兄弟大概是以为我看不懂英文，几乎把纸条上的路线又很详细地跟我复述了一遍"从停车场出去，往南边走，在经过第二个路口的时候往西转，你就上了San Fernado大街，一直走……"我还没等他说完，便急急忙忙说了声十分感谢便跳上汽车飞驰而去，如果容他继续说下去，我只怕会更加迷糊。

出了停车场，上了大街，在经过第二个路口的时候往太阳的方向转了过去(那个时候已经是傍晚了)，抬头看看路牌，果然这里是San Fernado大街，那么Ventura Cross也不远了吧，可是经过了几个Cross（十字路口）也没有看到Ventura Cross，于是开始怀疑是不是走错了，接下来我们办了一件大概这辈子最蠢的事情：我们按原路返回到刚才的停车场然后按照路线又走了一次，以为Ventura Cross会突然出现在眼前……大概在第三次这么干的时候我们就放弃了——奇迹不是这么出现的，不过有时候上帝还是会眷顾迷途的羔羊，路边车站有一家东方人，过去问了问得知他们是马来人，问清我们要去的地方后，那个爸爸指着下一个路口说右转就到了……原来我们先前只要多走一个Cross就可以了……

不过等我们转弯过去的时候，并没有看到什么Game Stop，只看见了一家Game Force，我想大概是刚才那位小姐记错了名字吧。店招上写着"We sell game for less(我们的游戏很便宜)"，可惜的是，我们来得太晚了，门口"CLOSED"的塑料牌告诉我他们的营业时间是早上10点到晚上8点，只好站在门口流流口水（幸好店内的灯光没有关，根据当地法律规定，店铺关门后必须开灯，否则一旦发生了盗窃事故就得自己负责)，店内是那种比较老式的柜台，店员站在里面，顾客在外面挑选，看中了付钱。刚看了一会儿，Lily过来拍拍我的肩膀："你这样站在一个已经打烊的商店门口不怀好意地看，如果被警察看见了是可以怀疑你有不轨动机的。"于是只得离开这个地方，这时天色已经不早了，看来今天的任务只能完成一半了。

第二天和第三天，由于都在会场忙碌，所以也就没时间去闲逛，这事也就暂时搁在了脑后。最后一天的下午，我和GOUKI忙里偷闲跑到环球影城去玩了一趟，晚上Lily带我们去当地的唐人街去吃饭，在饭桌上和一起吃饭的朋友谈到买游戏的事情时，他说楼下不就有一家Game Stop吗？我听了一楞：刚才上来的时候怎么没发现，于是赶紧下楼，谁知还是晚了一步：打烊了。不过这次店内有两名店员在做清理工作，其中一名看到我在门口观望，便走过来问我需要帮助吗？我问能让我进去挑个游戏吗？他说对不起我们下班了，而且销售系统也已经断网了，无法满足你的要求，不过我们明天早上10点开门，你可以早点过来。于是我又拿出对付会场保安队长（见《Gamehalo DVD 5》里的多边形游记）的办法开始跟这个店员泡蘑菇，举出一大堆例如我来自中国明天11点钟的飞机回国来一次不容易……不过这次可行不通，那个店员非常遗憾地告诉我并不是他不想帮我只是因为销售系统断网了他也没辙，不过他给了我一张名片，说要我明天10点早上一来就给他打电话他会提前过来给我开门的，我不好再过于为难他也只能作罢。不过考虑到这里离我们住的酒店很远，明天中午还要赶飞机，便问他在我们住的酒店附近有没有连锁店，于是他到电脑那边查询了一下，一会儿过来告诉我在我们酒店附近有一家叫Macy's的综合商场，里面有一家连锁店，明天可以去那里看看。

第二天一大早我准时10点来到了这个名叫Macy's的商场，一下子就找到了里面的那家Game Stop，幸好他们也准时在10点开门营业，当班的黑人店员看见一开门就走进来两位东方人，脸上的表情颇为吃惊，不过还是很礼貌地问我们需要帮助么？我便问起是否有《灵魂能力Ⅱ》的原装摇杆，他摇了摇头说很抱歉但是我们有另外一款摇杆，说罢拿出一款很大的黑色摇杆来，不过这不是纱迦要的那种，我问你们还有其他款式的吗？那位店员想了想便拿起电话，可能是打向总部那边吧，我乘这个空隙开始在店内闲逛，整个店铺的面积并不大，与国内某些具有一定规模的游戏店差不多，墙壁上摆放的都是各个机种的游戏，稍觉奇怪的是新游戏和二手游戏混乱地放在一起，只是在标签上注明"USED GAME"，价格比新游戏就便宜很多，最低的只需要几个美元就能买到，不过这种是连包装都没有的，而有些二手游戏甚至连包装都没拆开过，如果不是标签注明的话，和旁边摆放的新游戏根本就区分不开，价格至少低了10美元，货架上也张贴着"We buy used games（我们收购二手游戏）"。另一面墙上最醒目的广告就是PS2从179美元降价到149美元，广告下面就是硬件区，各式主机依次放在下面，而且与软件一样，USED（二手的）、REFURBISHED（原厂维修过的）和全新的主机放在一起卖，价格自然也不等，不过成色看起来却没多大区别，感觉美国人做生意就是老实，这些东西搁在国内，大概都会被那些JS们当作新机器卖了。

这个时候那个店员早已打完了电话，过来跟我说我要的那种摇杆有，我接着他的话说那是不是要预定明天才能拿到？他会心地笑了笑，我只能告诉他大概3个小时过后我就坐上返回中国的飞机了，他也只能拿出无奈的表情。然后我和他随便聊了几句就离开了专卖店，几个小时过后，我和GOUKI坐上了回国的班机，结束了这次E3之旅。

"纱迦，我回来了！"

"摇杆呢？"

"看，《灵魂能力Ⅱ》给你买回来了！"

"摇杆呢？"

"你看，包装都没拆呢！"

"摇杆呢？"

"……你咋知道我没买到摇杆……"

"没摇杆我玩什么啊？光有个游戏有什么用啊？你自己留着吧，我不要了！"

"纱迦，别走啊，这可是用美元买的……"



护卫心得

文 紫百合



在众多ACG里，主角无疑是最受注目的璀璨明珠，然而，对于大多数跟随在他身边的人们而言，大概只会默默地写出下面的寥寥数语，用以警醒步上后尘的人们……

1.永远不要幻想自己会成为主角，永远。否则总有一天你会被暗中杀掉——或许是魔王，或许是主角。

2.无论尺寸合不合适，你都得忍气吞声地拾起主角那个换装狂丢下的盔甲和靴子作为装备品；假如你又不幸地和他选择了同样的职业，那么请忍住眼泪，把那块理论上还能用来砍人的破铜烂铁也一并拾起来吧。

3.你的一切都属于主角，他拥有全部物品的支配权与变卖权。相信我，日子久了你会开始羡慕路边的黑奴，至少他们的主人不会为了一两件首饰而把随从们的衣物统统典当到只留下内裤。

4.除非你是以骑士、贵族、王子的身分加入队伍的，否则不要奢望会得到任何一位公主的垂青。对一穷二白的你而言，什么"罗莉"、"御姐"都尚未够班，只有欧巴桑才是王道!

5.时刻要提防偷袭，尤其在剧情动画中，通常情况下这对你是致命的一击。还有，别头脑发热到去顾及主角的安危，记住，就算这个星球毁灭了，他也不会毁灭。



6.如果主角对你说："喂，伙计，给我单枪匹马地去把那座城堡攻下来！"那么你得回答："好的，我的先生。"然后写好遗书扎好头带绑好炸弹直奔敌营同归于尽；如果将军对你说："嘿，我的朋友，给你2000骑兵，试着去突击一下那个城堡如何?"那么你要毫不犹豫地竖起高傲的中指，然后揍他一顿。

7.在每场BOSS战里，你和你的同伴要做的事情就是竭尽全力把BOSS的体力打至几近空白无力反抗，然后跳到一旁脱下手套准备鼓掌。

8.假如你无论如何也激发不起对眼前这个魔王的仇恨与战意，那么请幻想它是主角，我敢打赌你会成为通关后的MVP。但请别太过火，否则这款ACG很可能会变为限制级的。

9.强迫自己不要相信兵种相克之类的歪理邪说，至少作为指挥官的主角从不相信，在大部分情况下他认为逆天是一种美学。

10.经常保持高度的自信心，因为这个世界上地位比你高的只有三个人：主角、女主角、主角的爱犬。

11.见怪不怪是护卫的必备素质，哪怕你在金字塔的最下层见到了冒着斗气的吕布。

12.不要养成写日记的习惯，因为主角有偷看别人日记的嗜好。

13.面对比你强大的敌人，偷袭是一个好办法，问题是得手后你能跑多远。通常情况下，任务完成后主角是不会理会部下死活的。

14.单骑劫营是最能体现个人英雄主义的方法，但千万不要效仿。自古以来能完成如此伟业的只有两种人：主角和死人。

15.逃跑是战斗时的一种重要技能，切记撤退时动作一定要麻利，不要左顾右盼，更不用因为担心主角的安危而往后看——那家伙总是跑在最前面的。

16.抽烟、酗酒、赌博、胡乱搭讪等是最差劲的不良习惯，而且有传染性。所以你若想保持正派，就离主角远些。

17.或许你不会是队伍中第一个吃螃蟹的人，但却绝对会是吃在主角之前的那个。

18.不要欺负弱小的怪物，那是主角做的事情。

19.主动去干掉路上遇到的任何一个比主角更帅更酷的家伙，因为主角迟早会命令你动手。

20.当你步行时，主角在骑马；当你骑马时，主角在骑飞龙；当你骑上飞龙时，主角会把你一脚踹下来。

21.别对沿途的村民说："你们需要帮助吗?"之类的殷勤话，因为他们常常会指着主角回答："是的，请把这个私闯民宅偷盗的恶棍带走，拜托了。"

22.所谓的敌人，就是无论金钱、美女还是军队都比主角多的人。

23.从对待圣经的态度上可以轻松地分辨出队伍中各人的身分：把圣经收藏在书橱里的是法师、把圣经默记在心的是僧侣、把圣经当作护身符的是骑士、把圣经用来生火取暖的是主角。

24.管好自己的嘴巴，永远不要对主角说实话，譬如："你这个白痴。"

25.天上永远不会为你掉下来馅饼，因为主角会提前在半空中就把它叼走。

26.暴力不是解决问题的惟一方法，但却肯定是最后一种方法。

27.要绝对服从主角的命令并协助其圆满完成任务，例如用力按响门铃后转身逃跑。

28.GAME OVER并不可怕，可怕的是反复LOAD后无休无止的战斗。

29.若想活得久些，就不要跟主角走得太近——尤其是战斗时。

30.世界上代表着谎言的关键词只有三个：爱、正义与和平。换言之，主角说的任何话你都不必相信。

自由谈

上期"自由谈"栏目的改版计划一出，就收到了不少读者、撰稿人乃至是编辑的意见和建议，其中不乏真知灼见，令胜负师备受鼓舞，至少沦为"互动信箱"最差内容项目中常客的自由谈还是受到了广大读者关注的。(不过有人说"干脆把自由谈取消"倒是让胜负师惊出一身冷汗！)一句"改版"容易，只是面临的问题其实并不少，"是否因为要增加互动性与自由度就降低投稿质量的门槛?"这样的问题就让我这个掌门人举棋不定，因此完成自由谈的进化仅靠一己之力是远远不够的。下期的自由谈会刊载一些"对自由谈的自由谈"，请大家一起来听听几位对自由谈十分关心的朋友是怎么看待自由谈存在的问题以及对其发展之路的看法的。在这期间，欢迎大家畅所欲言，为自由谈出谋划策。

另外，计划中的全新小版块"自由留言板"受到了一些朋友的质疑，他们担心这样的版块会和当年的"大喇叭"一样，因为内容短小松散而显得没有什么意思，甚至有些无聊，最后只能是无疾而终。我想建设这种开放式的小版块应该是厚积而薄发的工作，如果只是每期凑字式地放上几条就失去意义了，所以请大家放心，如果没有好的内容支撑，新版块不会贸然出击。[illegible]一下，自由谈鼓励大家多写一些一千来字甚至数百字的短文，只要与游戏有关，题材、文体均不限定。

(平信投稿请注明"自由谈栏目收"，电邮投稿地址为 tt@ucg.com.cn)

文 猫太

瓦力欧寻宝记



任天堂的中国代理"神游科技有限公司"在推出了全球的原创机种"神游机"后，让中国的玩家们也享受了不少中文版N64游戏的乐趣。在几个月前，国内一直流传着神游公司要推出GBA大陆版的消息，这一消息让国内的玩家喜出望外，因为GBA上的游戏种类繁多，但毕竟语言的障碍影响了游戏中的大部分乐趣。如今"小神游GBA"终于出现，属于国人的GBA又开创了国内游戏业的一个高峰。不过"小神游GBA"的发售形式是与游戏捆绑发售，购买者可以选择"捆绑《马力欧大冒险2》"和"捆绑《瓦力欧寻宝记》"这两个版本，而游戏暂时不单独发售。这次要介绍的游戏就是捆绑发售的其中一款《瓦力欧寻宝记》（日版名称为《瓦里奥大陆Advance》），现在来看看中文版的能带给玩家什么样的不同乐趣吧！

GBA

故事简介

传说中的金字塔在丛林深处被发现！我们的贪财瓦力欧怎能放过？

一个月黑风高的夜晚，他出发了……

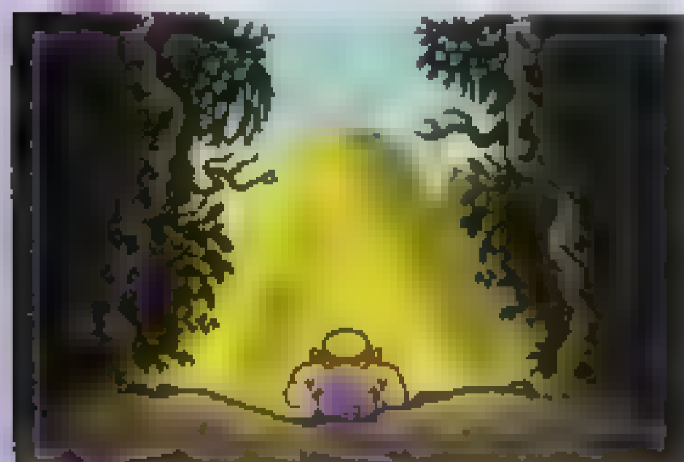
一个坏人的故事，

一个笨人的故事，

一个可笑的笨贼的故事。

贪财瓦力欧在堆满了金银财宝的金字塔冒险，追寻理想的故事。

在本游戏中，瓦力欧为了收集宝物，在被特殊敌人攻击的时候会变成各种各样有趣的怪样子，每种样子都有特殊的能力来帮助瓦力欧渡过难关，实现理想。



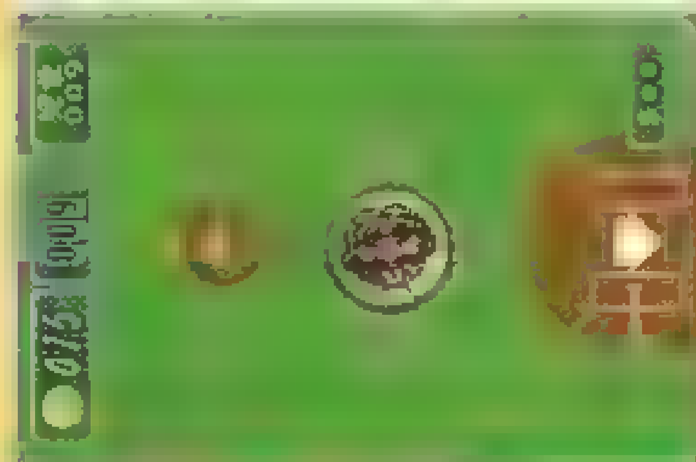
游戏中有很多需要利用变身、环境等因素开动脑筋才能通过的关卡，挑战你的智力吧。每个关卡都有开启关卡用的宝石碎片和隐藏的CD唱片。把它们找出来才是你真正的目的。要不怎么叫"寻"宝记呢。

3个迷你游戏

在打倒敌人后或者破坏场景中的物品可以得到金钱，使用这些金钱就可以在迷你游戏的房间中玩游戏赢得金币，使用金币就可以在道具店中购买大量实用的道具，在BOSS战中就可以享受"虐待"的快感。



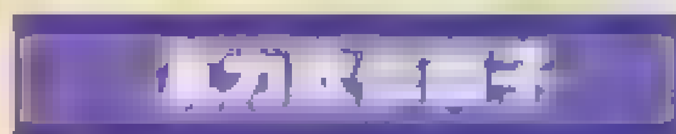
是一个非常简单的棒球游戏。左方的投手会不断地投出棒球到右方，玩家只要在适当的时机按下A键就可以把球击出画面。不过要注意球的速度和方向变化，投手会经常变换球速让玩家挥空或者打出界外。每次进入都有3次失误的次数，每打到3次好球就可以得到一枚金币。





瓦里奥踩着一个车轮在沙漠中耍杂技，途中要躲开地上出现的障碍物。不过游戏的速度会越来越快，到后期只要玩家出现一点犹豫或者错误就会立刻GAME OVER。不过细心的玩家应该注意到其实障碍物的出现与音乐的节奏有关，按照音乐的节奏来跳的话肯定容易不少。





难度比较大但效率也比较高的游戏，瓦力欧大叔的脸部会不断变化，玩家要按照电脑给予的提示，停止在转动的眼睛、鼻子和嘴，最后合成的脸要与电脑提示的一模一样才能得到分数。这个游戏主要是考验玩家的记忆力，所以对自己记忆力有信心的玩家一定要玩此游戏。



中文版VS日文版



▲菜单画面，一目了然　▲不只是对话，连背景的文字都是中文。　▲看到有什么不同吗？就是那个"冲"字。　▲迷你游戏也有汉化，不过少了点说明。

小神游GBA介绍

Game Boy Advance（GBA）一款全球销量最大的掌机，一款欧美日时尚青年的必备装备。小神游Game Boy Advance（小神游GBA）就是它的中国名字。小神游GBA是一种小巧的掌机，是年轻人追求高品质生活，充实人生，放松心情的最好伙伴。无论是在公车、地铁、火车，还是飞机上，无论是郊游、旅行，还是出差，无论是课余休闲，还是工作间隙，小神游GBA都可以随身携带，随时使用，带给用户无尽的游戏乐趣。



▲正面图

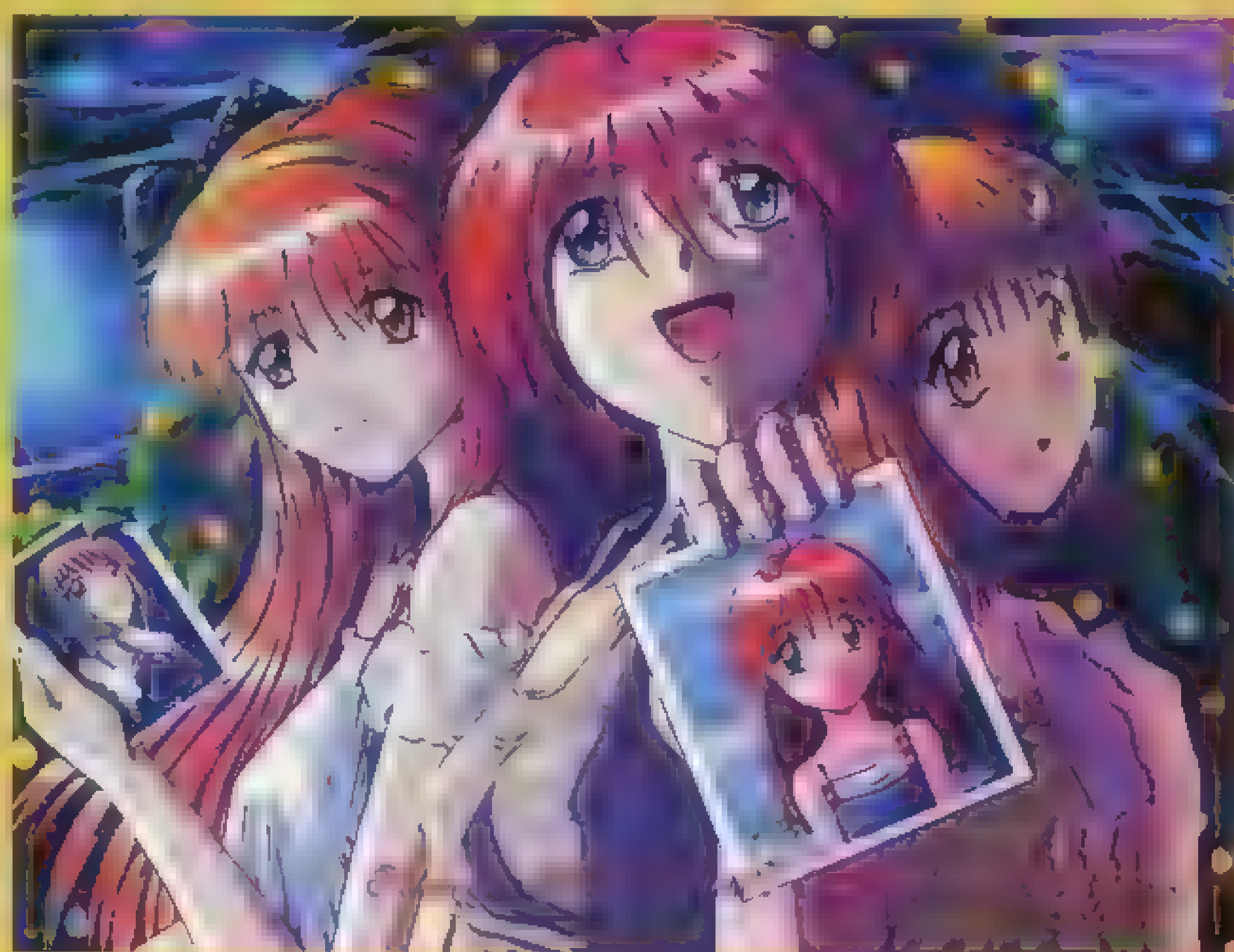
主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

好久不见的《编辑部的故事》终于复活了！作者还是我们的木杰！为了纪念这一次“壮举”，阿修罗不惜牺牲X相，见笑了！在这里，阿修罗要呼吁一下。有兴趣的读者可以给我们提供一些有趣的素材，也可以自己绘制一些和游戏有关的四格漫画。在大家的帮助下，我们“游风艺苑”栏目才会变得更加活泼嘛！



重庆・bird-z

▲三代主角大集合哦！如果放在上一期配合卡伦的特别企划就好了！



南京・KAZUYA

▶《惊心食人族》，和游戏的关系不大。不过翅膀的透明感实在太出色了，阿修罗还是忍不住把它放出来了。



北京・李小南

▶很有创意哦！乌索普嘴巴下面的那一摊是血吗？看来被压得不成样子了啊！

广州・邓钧文

▶临摹得很到位啊！总体感觉非常不错！就是可惜在了稿纸的皱褶上了……



▲《战国无双》的持久力似乎比不上《真・三国》啊！什么时候发售它的资料片呢？

武汉・董绍华





▲《王国之心》，大心哦！很期待今年的2代，希望表现更加出色一点！

长春・铃

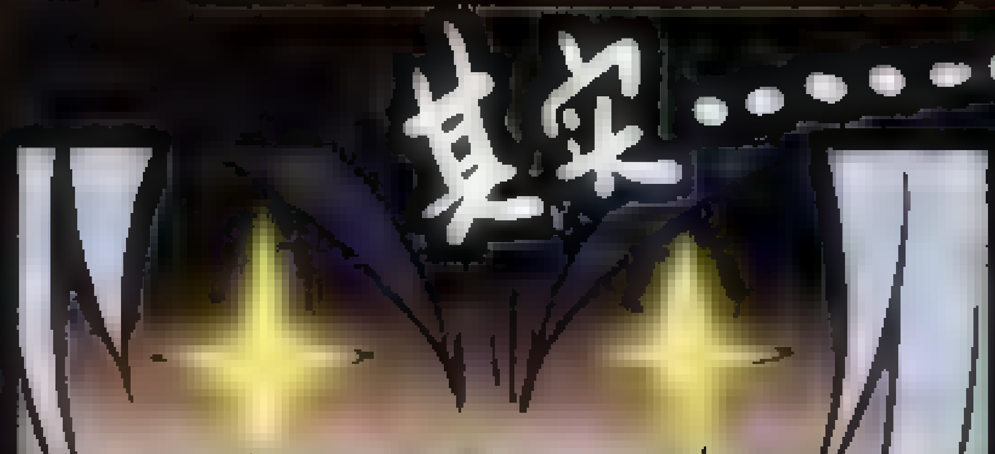


广州・Fate

▶动作真是传神啊！同人居然有我们的《圣魔之光石》前(?)一后登场，不愧是FAN啊！

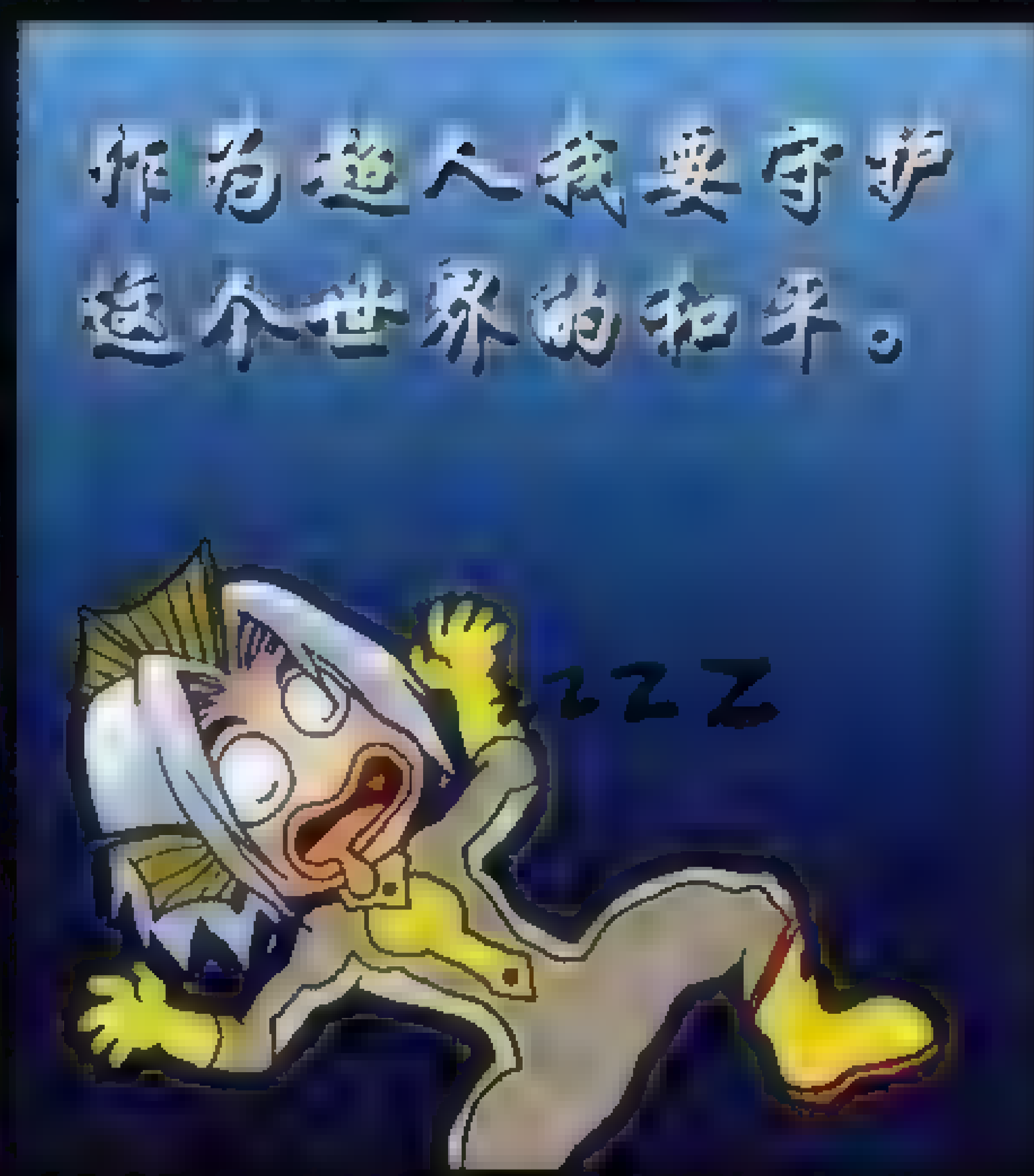

GOAL!!
平时我只是一个普通的游戏杂志编辑。

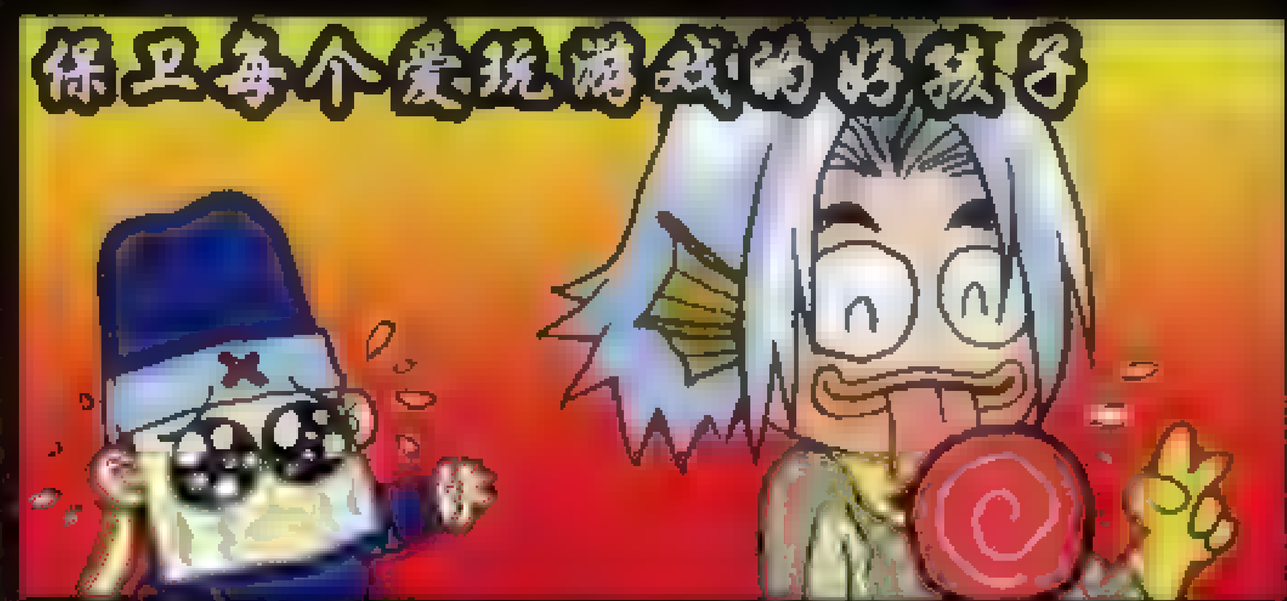

不过我一直有一个小秘密。


其实……


我就是


传说中的
咸鱼超人!!

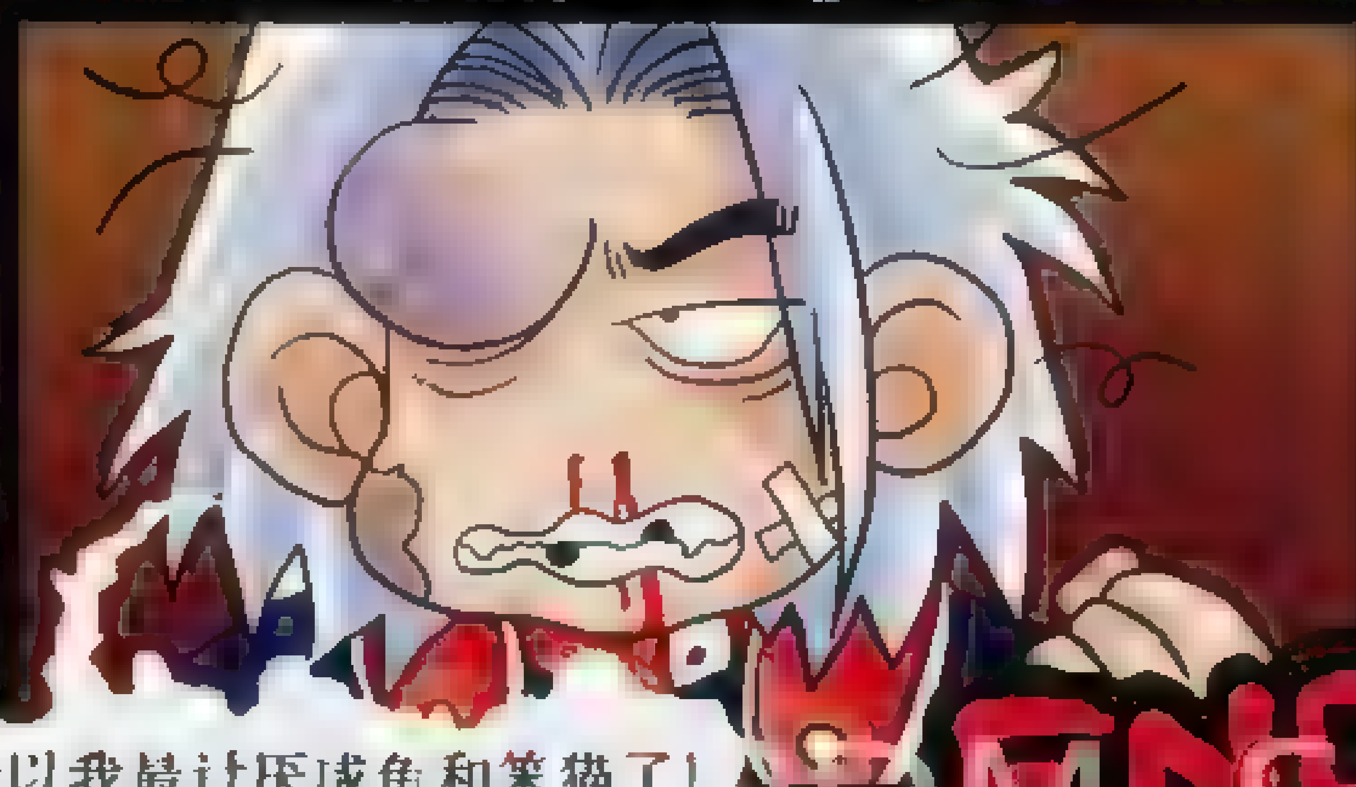

作为超人我要守护这个世界的和平。
ZZZ


保卫每个爱玩游戏的好孩子


还有最重要的是要打倒我的宿敌怪喜猫！！！


醒醒!!!


别做白日梦了，快去工作！！


所以我最讨厌咸鱼和笨猫了！
END

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆上期杂志做完之后，编辑部组织大家到外地游览了一番。具体地点嘛，当然是山水甲天下的桂林了！大部分小编都是第一次来桂林，因此特别兴奋。不过旅途感觉非常劳累，没有起到放松的效果，算是一个遗憾吧！



☆只要翻翻这期杂志就不难发现：很多栏目都已经有了一些新的变化，而发售表的变化是最大的。经过全新改版后的发售表，将大大强化它在导购方面的作用。以后只要大家拿到杂志，翻翻发售表就可以看到近期将发售哪些游戏，以及这些游戏包含哪些内容、是否适合自己等等，希望大家能够喜欢。

☆湖北宜昌的周全读者来信说："本人已邮出RMB50以求得《最终幻想 编年史》，50元能买多少是多少。多了不用退，支援UCG！少了尽快联系！"在《最终幻想 编年史》已经推出之际，收到这样的来信，对于连日奋战的小编来说，的确是一针强心剂啊！

☆暑假已至，现在很多日本厂商为了避开大作如云的春季商战，特意将很多游戏的发售日定在六七八月的夏季时间内。所以今年暑假期间有很多不错的游戏。之前因为学习繁忙而落下了不少大作的读者也可以趁机补齐了。

读者趣谈

UCG，我……我爱你爱到宿舍不再熄灯，学校不再卫检，食堂不再吃出虫子，后勤不再垄断，机房不再断网……

——南京 刘铁

到了瑞士，才知道开个账户没有十万会被人耻笑；到了希腊，才知道迷人的地方其实都是破庙；到了巴拿马，才知道一条河也代表了主权的重要；到了撒哈拉，才知道节约用水的重要；走遍非洲，才知道吃人有时候也是一种需要；走过岁月，才知道UCG原来很难忘掉……

——湖北 刘全

为庆祝六一儿童节来临，本市决定清除所有长相丑陋、有损市容的人口，小编们收拾一下赶快出去避避风头。别跟人说是我通知你们的，不用谢了！

——一位山西读者发来的趣味短信

您问的是本期的封面吗？确定是本期的封面？阁下确定？好！那我正式以无意蓄意谋杀罪起诉您！因为您用精美的封面＋动人的消息全面引发了我深藏多年的心脏病！！

——永远支持你们的蛋蛋

"小扇有风，拿在手中……"在回宿舍的路上哼唱着。

田雯

多边形长得太像中裕司了！就是他弟弟吧？多哥也不要隐藏了，虽然你中文说得很好，但群众的眼睛是粉亮的！

——山西读者

偶下载了UCG提供的尤娜彩图当壁纸，卡琳彩图当屏保。一日被女友看到，说偶好色……偶石化一天……

——北京 泥巴

关于第104期赠品可爱卡比随意贴——我说：那是随意贴；女友说：那是杯垫；我说：那真的是随意贴；女友说：那就是杯垫；我说：不是；女友说：我说是就是，再说，分手！我：……

——北京神州行用户

纱迦和猫太的关系是不是非常好呀？总怀疑那口"锅"是猫猫帮忙套上去的。这不，上面还有脚印呢！

——喜欢肥猫的joeso

大家来找碴

根据《现代汉语词典》（商务印书馆，2002年）第721页，"空穴来风"解释为：比喻消息和传说不是完全没有原因的。那么，在第107期第47页的那句话的意思岂不是……（高考其实也有那么一点好的地方啊 …）

—— d2c

原话是"但当12月20日本作正式发售时他们才知道，自己的那份自信完全是空穴来风……"看来这个词的确用得有问题啊！

7月B昨日入手，近期游戏不多，但内容依然精彩，谢谢各位老师！但纱迦在"读编往来"中有一处成语误用！"始作俑者"出自《论语》，《辞海》解释为：第一个用俑殉葬的人，后比喻带头干坏事的人，是不能用在泰坦身上的。泰坦你难道不想殴打纱迦吗？

——山东 136XXXX6984

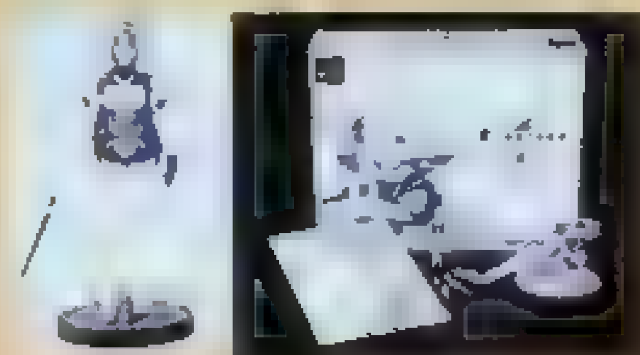
原话是"老师这个称呼在编辑部内可是非常流行的，泰坦便是始作俑者。"虽然"始作俑者"是个贬义词，但现在已经几乎成为中性词了，用在这里可是没有贬义的。不过泰坦的确是带来编辑部里不少"恶习"的"始作俑者"啊——例如偷拍。

本期编辑部流行游戏

游戏	人数	小编
超级机器人大战MX	6人	纱迦（1）、星夜（3）、D·S（1）、沙罗（1）、阿修罗（2）、阿迪
WE7 国际版	4人	GOUKI、沙罗、卡伦、阿迪
扣杀球场 职业锦标赛2	3人	胜负师、GOUKI、阿迪

本期编辑部内依然是《机战MX》占据主动。上期没通关的人这期终于通关，而星夜已经3周目通关，令人汗颜。时值欧洲杯举行之际，《WE7 国际版》依然火爆，不过也没能借此吸引到新的小编加入。而NAMCO的《扣杀球场 职业锦标赛2》素质不俗，某小编更是因为沉迷该游戏而将当晚的欧洲杯比赛全部忘到九霄云外了。





本期宝物

《异度传说二章 善恶的彼岸》限定版售价高达18960日元，可谓天价。不过里面的东西也是颇令人动心的，包括KOS-MOS调整型摩托车模型1台、KOS-MOS调整型摩托车模型台座1个、KOS-MOS模型2个、KOS-MOS模型台座1个、武器配件3种、画集1本和游戏1套。

天津 翟颖：我个人觉得“邪魔院”可以介绍一些小知识。杂志上的很多词都来自日语，例如“入手”“达人”“暴走”等，它们都是外来语。并不是所有玩家们都知道这些词的准确意思，只是说多了也就作为习惯跟着说了。我不知道其他人看到这种新鲜词汇是怎么想的，我对它们非常有兴趣。（附件是我总结的一些词汇来源，仅供参考。）

感谢你的意见。从这期开始，每期我们的目录上会专门辟出一块地方来解释一些游戏基本用语。这些用语包括人物、俗语、游戏、术语等部分。这个部分是为新读者准备的，如果你自认是游戏达人的话，大可一笑略过。不过有很多词虽然你也明白它的含义，却未必能下一个准确的定义，所以还是很必要看看的。

恋芸2325：手机用户们都有短信新闻，但还是有很多没有手机的读者啊！尤其是E3那几天，我天天到书摊那儿去看看书到了没有，我都快不好意思了。我们这边的书到得又慢，书出了要过一个多星期才到，真难受啊！我想，贵刊能否成立一个报社啊，UCG上的一些内容可以登到报纸上，如广告和新闻短波、前线狙击和一些玩家对业界的评论和交流栏目之类的。报纸一个星期一份，价格我就不操这份心了，对于具体细节，还是要广大读者来提意见了，看看我的提议可行么。

如果真要出报纸的话，周报不如周刊，真要改成报纸的话，那还不如直接变日报算了。不过这是最理想的境界了，我们现在才是半月刊，离日报还有很大距离啊。（笑）

张青炜：那个为了玩《生化危机 代号：维罗尼卡》来编辑部的小编是不是GOUKI啊？如果可以的话，我要玩PS2、NGC、Xbox、GBA SP、N64、PS、DC、SS、MD、FC、WSC、PS3、XENON、NGC2……上面的游戏，（喘口气），能不能来编辑部打工啊？来看门也可以啊！！！

没错，不过能玩到《生化危机 代号：维罗妮卡》只是其中一个理由而已。说起来当初DC还属于贵族机器，更别说PS2了。几位资历稍老的小编基本上都是来到编辑部后才接触到PS2的呢。

LU SERAPHIM：我宿舍一人的手机信息提示声是FC的远祖游戏《超级马里奥兄弟》吃到绿色蘑菇1UP的声音！第一次听到的时候颇令我觉得惊艳（这个词用得好吧？）。由此，我觉得MOBILE ZONE里面只有图片、铃声实在不足够，应该还有一些游戏里面的经典音效来做信息提示声！（例如《塞尔达传说》里面打开宝箱拿到道具的声音，“《FF》系列”战斗胜利音乐之类的，小编们应该能想到一大把例子。）大家都应该知道现在收短信的频率要比接电话来得多啦！所以这个提议偶觉得非常有必要！当然，一些手机不能换短信提示声，那也没办法啊！绝大部分手机都是对应的！那些信息提示声当然也要放在UCG网站上面让各位油炒饭们试听啦！

完全同意。远的不说，光是FC上就有不少经典音效，像《魂斗罗》的开始音乐、《赤色要塞》的过关音乐，都是相当经典的。以后会逐步放上这些内容的。

orion：众小编好，想问你们一下：玩《寂静岭》、《生化危机》之类的游戏时害怕吗？如果害怕，是不是几个人聚在一起玩呢？希望能回答一下，十分感谢！

这个问题问得很有意思。说起来众小编似乎都是一些身经百战的游戏老鸟，还真没听说过有谁说因为害怕而不玩什么游戏的，只是有几位小编说玩《寂静岭》等游戏比较压抑而已。这大概也和编辑部内玩游戏的环境有关。要知道编辑部内基本上是24小时都有人的，基本上不会出现孤零零一个人玩游戏的情况，所以想害怕也难啊！

陈嘉宇：昨天猛然发现纱迦的小编画像出现在校板报的宣传歌唱比赛中，呵呵，不知纱迦唱功如何。

汗。虽然我不是五音不全的音盲，不过唱功平平无奇。小编中另有歌唱高手，当年的ACE飞行员唱起郑中基的歌来几可乱真，现在的胜负师也是歌唱高手。有这一老一新在，我还是免开金口吧！呵呵。

浙江全球通用户：《真幻想在线》取消开发了！建议做个名为《十大取消开发游戏》的特企！

意见收到，考虑制作中。

烟台 李孟：猫太写的《六一节特辑》跟攻略一样，好详细。给纱迦提个点子，我们有个纸上实况足球游戏，同胜负师那个差不多：先画一个足球场，再画场上队员，一方用方框表示，一方用三角表示，带球队员内部画一个圆圈，开始先说是传球还是带球，传球时球动人不动，带球一起动，传球射门可穿过球员，但单过不了门将，带球穿过对方球员则犯规，穿过有球队员则形成抢断。通过此法，我们举行过世界杯淘汰赛，16个同学分组抽签，进行比赛，乐趣不断。老师也不会反对。不错吧？

虽然没有完全理解你们的纸上足球，但可以看出这的确是个很不错的游戏。相比之下当年（1992年）欧洲杯时我和同学玩的游戏就太简单了：通过划拳来决定谁进球谁得分。不过当时还是玩得很开心的。

广州 朱汝聪：我与胜负师同龄。“六一快乐”之类的话已经N年没听到过。看到六一专题，听到UCG小编的六一祝福，感触良多。只能真诚地说声谢谢！

大家同是天涯沦落人。这篇特别企划名为祝福，其实也是为了自己心目中的怀旧之情啊。

姚中巍：关于新书《掌机王SP》要套住读者其实不难，一是要有《口袋妖怪》的各类资料；二是要有硬件周边的介绍；第三，如果是月刊的话就一定要有攻略加研究加秘技；四是赠品一定要有特色，要么就很实用，要么就很好看，要么就极好玩；五是要有游戏新闻评论，总之可读性要强；第六呢，价格要合理，要知道16元可以买一本不错的小说了。

你的六条宝贵意见已经反映给LIKY了，其实现在的《掌机王SP》已经差不多都具备这些优点了，而且每期都有抽奖哦！我们会继续将其发扬光大的。接下来请大家期待即将推出的《掌机王SP》VOL.2吧！

广东 135xxxx1044：《心跳》最强！我爱死卡伦了！不要拉住我，我要亲卡伦一下！（旁人：卡伦快逃，这家伙是男的！）

虽然《心跳回忆》的人气已经大不如昔，但上期的特别企划《心跳回忆》十年纪念大受好评。很多没玩过《心跳回忆》的读者也来信说，从字里行间里他们能够感到这是一篇用心之作。有不少读者更进一步要求推出《心跳回忆》全书，这个嘛，大概得等4代消息放出的时候了。（笑）接下来还有更多精彩内容正在策划中，敬请期待。

北京读者：同学突发奇想：“《无双》系列”会不会出赛马游戏？角色为赤兔、绝影等名马，比赛中可以互踹，还可配备吕布蹬、关羽蹬（马背上骑着吕布、关羽砍对手）。

说起来这也并不是不可能的哦！要知道除了世人皆知的《真·三国无双》外，以赛马为题材的“《WINNING POST》系列”也一直是光荣的摇钱树哦。不过感觉这个游戏只能算是一个迷你游戏，可以考虑收入下一个新作中去。

上海 天风：建议以后开设个“油炒饭健康俱乐部”，针对游戏迷们专门报道些关于保护身体健康的小秘方，有益于身心。

这次编辑部组织大家出去玩，一些小编在路上“大晕其车”，看来长期坐在编辑部里打机而不注重锻炼身体，确实对健康不利啊。运动就是保护身体健康最好的秘方，大家要引以为戒啊！



趣味竞猜

PS2发售快5年了。身为电视游戏杂志的编辑，一张PS2记忆卡可谓标准配置。虽然PS2记忆卡除了用来存记录外没有其他用途，但包装同样是非常重要的。如果贴上一些好看的图案，不但看起来赏心悦目，还可以和其他人的记忆卡区别开来。本期我们杂志赠送的贴纸就是用来贴在记忆卡上的。下面就让我们来看看众小编的记忆卡上究竟贴了些什么图案吧！

这次公开10位小编的记忆卡照片，没入选的四人中，D·S、SOUL是PS2记忆卡不在身边，而泰坦和LIKY则是还没有PS2记忆卡（LIKY：看什么看？身为一个掌机王，没有PS2记忆卡也是很正常的。）请大家猜一猜这些记忆卡的主人是谁呢？如果全部猜中的话，会获得我们赠送的小礼品，答案会在9月A上公布。（友情提示：只要知道小编们对游戏的喜好，要想猜对还是很简单的。如果有猜不出来的，可以用排除法。）

《樱坂消防队》攻略制作日记

大家对于我们的工作流程，一定很感兴趣吧！在各项工作中，最为耗时的，自然就是攻略了。现在我们就以这期的主打攻略之一：《樱坂消防队》来介绍一下攻略的制作流程。攻略制作人选是刚到编辑部不久的见习编辑阿迪，阿迪和GOUKI一样，也擅长“《WE》系列”，崇拜西班牙的门迭塔。让我们来看看他这15天的工作经历吧！

第1天：全体小编前往桂林。出发前阿迪得知这期由他来完成《樱坂消防队》攻略，立下军令状：一定要完美爆机！

第2天：抵达桂林，众人皆沉迷于游山玩水中。

第3天：玩得正开心的阿迪忽闻《樱坂消防队》游戏已出，闹着要去买碟。逛遍全市，未果，快快而归。

第4天：从桂林返回，阿迪略加梳洗，便直奔电玩店，捧回《樱坂消防队》游戏一张。之后沐浴更衣，决心以最佳状态开始工作。

第5天：攻略正式始动！有了前几期玩体验版的基础很快便上手了，不过他很快发现游戏过关后有评价，于是决定一周目就达成全S级！

第6天：抽空去制作游戏光环中的《樱坂消防队》影像，攻略进度暂延。

第7天：由于第一次参与影像制作，进度比较缓慢，攻略进度再延。好消息是编辑部里还有其他同事也打起了这个游戏，众人拾柴火焰高，阿迪顿时有了信心。

第8天：影像工作即将结束，有一个好消息和一个坏消息。好消息是已有同事爆机，坏消息是同事只打出了一个D结局。A、B、C、D……也就是说这个游戏至少有4个结局。阿迪有一种不祥的预感……

第9天：攻略再次全开！由于前几天进度落下了，今天只能通宵了！幸好最近天天晚上有欧洲杯可看，大不了加班到看球。

第10天：游戏全S级顺利通关！B结局！但由于昨晚太投入，连自己最喜欢的西班牙队的比赛都忘光了，兼忘了叫GOUKI起床看球，被GOUKI极度鄙视中。哭……

第11天：化悲痛为力量，努力+觉醒+ド根性！二次通关达成！不过还是B结局。目前多方资料表明，最佳结局是A结局，但出现条件未明。所剩时日无多，阿迪已做好必死的觉悟，从零食到眼药水一应俱全，决定连续通宵！

第12天：四周目游戏途中忽然得知最佳结局出现条件乃是和遗留物鉴定有关！攻略再开！但到次日凌晨2点通关时却发现原来情报有误，阿迪愤而睡觉。

第13天：必须开始写了，阿迪恋恋不舍关机决定再玩最后一把。没想到无意中试出了打出A结局的条件！一阵狂喜后突然发现最后必须拆除3颗炸弹！A结局的提示内容和提示出现地点均与B结局完全不同，阿迪立刻请出编辑部的日语达人团翻译提示，但得出的答案是一些毫无意义的话，看不出任何头绪。有人提示说是否要看每句话的第一个字或最后一字联起来是否有特别含义，但依然找不到答案。每颗炸弹有红黄蓝3根线要顺序剪断，也就是有6种可能，3颗炸弹就有18种可能。难道阿迪要倒在革命胜利的黎明前？阿迪大吼一声：“也就才18种可能而已，待我一一试来！”这时纱迦提示说：“那就先按B结局的顺序来剪吧！”结果……A结局的顺序竟然和B结局是一样的！此时的阿迪，不知道是应该感谢IREM体贴玩家，还是该大骂游戏制作人员偷工减料……

但是，人生的大喜大悲，实在变化太快了！打出A结局后，电脑提示：游戏分支选择可能。阿迪打过第一关之后，赫然发现：原来之前自己所打的内容全部属于A路线，现在可以挑战B路线了……

第14天：截稿前一天，阿迪底力LV.9发动，拼命赶稿兼最后测试ing……

编辑部的故事

上期的《聆听心跳之诗——<心跳回忆>十周年特别企划》大受好评，这和卡伦连续奋战数个通宵是分不开的。不过正当卡伦庆祝自己完成这篇文章时，却突然发现自己的文章还没有名字。卡伦向来都自认取名苦手，这次也不例外，他最初想用的名字《玩的就是心跳》遭到全体小编的猛烈抨击而流产，于是只好求助于大家。

第一个问的是纱迦，纱迦不假思索便建议取名为《想知道心跳的滋味吗》，同时做出某名片广告的经典动作，立刻被一脚踢飞。接下来是邪魔天使，邪魔天使的答案是《十年之痒》，卡伦立晕。众编觉得此名甚好，不过卡伦坚决不从。接下来问胜负师，胜负师刚刚熬了一夜，目光都有些呆滞。他想了一想，就说：“那就叫《心跳回忆十周年纪念——这个名字我想了很久》算了。”卡伦再晕。这时大家都涌过来出谋划策，令卡伦感动不已。而大家也没有让他失望，想出了很多优秀的名字，现摘录如下：

《听，这是心跳的声音》、《那树那钟那坡》、《走到传说之坡尽头的传说之树下敲响传说之钟》、《我的心跳我做主》、《我的心跳回忆》、《心跳的回忆》、《心，一直跳》、《心跳的天空》、《一颗爱你的心，时时刻刻为你跳不停》、《心跳三千六百五十天》、《一跳就是十年》、《十年一跳青春梦》、《3个男孩与34个女孩的故事》、《初恋无限 感动依旧》、《生命不息 心跳不止》……

一句话点评

《生化危机 逃出生天》——厉鬼如影附随，此地不宜久留，危机迅速掩至，何处可以喘息？触目惊心，满城皆是屈死鬼；迎难而上，苍生唯有我独存。

《寂静岭》——雾夜独行，问君惊魂可出窍？潜心攻略，笑我冷汗正淋漓。

《皇牌空战4》——小心提防，须知飞弹会长眼；凝神驾御，莫叫性命付云霄。

——广西137XXXX4860

《光环2》——新的战斗方式让我想起了《红岩》里的某个著名人物！

——欧同

《潜龙谍影3 食蛇者》——吃了前两条味道不错的蛇后，期待第三条给我的享受。

——芦佳

《超级机器人大战MX》——真是烦啊！正玩得爽，却还要给UCG发短信！

河南全球通用户

《PIKMIN2》可爱！很可爱！非常可爱！恨！为什么这么可爱，害得我的主机搬进女朋友家了。

陈升科

《怪物猎人》——被火龙追杀→和火龙拼命→火龙和我拼命→火龙被我追杀。不知这款让人惊艳的游戏是否有续作，期待ing！

忆云天

《新天魔界》——没想到居然这么迷人，尤其看着自己带了一群铁骑人狂砍的时候，太爽了。

劳震华

口袋妖怪 牧场物语

作者：Pierce

创意度：★★★★☆

可能性：★☆☆☆☆

下面是我自己的一点想法，望笑纳。

某年某月，Nintendo和Victor共同发表了NDS新游戏《口袋妖怪－牧场物语》。

1.本作将继承牧场物语的系统，为男女主角，加入《口袋妖怪》的战斗、捕捉系统。牧场中将可以饲养所有386只口袋妖怪；

2.牧场中的动物不能购买，改为捕捉，只有一些特殊妖怪需要购买。牧场的经济来源为向研究所提供口袋妖怪，向一些训练师提供初始妖怪，也可以代养妖怪；

3.一些口袋妖怪也可以产出物品，成为玩家固定的经济来源；

4.牧场中将会有各个不同部分，如适合水系妖怪的池塘等；

5.《牧场物语》中的工具也会被保留，相应一些对应的口袋妖怪技能将被删去，如锤子代替碎岩；

6.牧场中不仅可以饲养妖怪，也可以种植一些口袋妖怪的食物，同时，也可以借此饲养草系口袋妖怪；

7.世界观为《口袋妖怪》中的3幅地图，玩家可以在3幅地图中购买不同地区，用以建造自己的分牧场，玩家也可以雇人或是用口袋妖怪来管理自己的牧场；

8.《口袋妖怪》中的训练馆和精灵联盟将被保留，同时也有其他训练师挑战；

9.《牧场物语》中的恋爱系统会保留，玩家可以与训练师或馆主谈恋爱；

10.电视等其他信息来源有时会有珍稀妖怪出现的报告，玩家可以捕捉后饲养，也可以高价卖出；

11.口袋妖怪会有寿命的概念，不同的妖怪会有不同的寿命。

看得出来你对这两个游戏都非常精通。从可能性上来分析，出现这样一款游戏的可能性不大，因为《口袋妖怪》是任天堂的杀手级软件，《牧场物语》与之不是一个级别上的游戏。不过构想还是不错的，也许Victor会出一个外传性质的作品，采用这些新点子也说不定，不过这样的话就没有口袋妖怪的号召力了。

各位编辑，你们好！

我是贵刊的忠实读者。在2004年7月A上的“火热秘技”里，《天诛叁 回归之章》(Xbox)的秘技是美版专用的，而Xbox美版的名称是“Tenchu: Return From Darkness”。眼下真正的Xbox日版《天诛叁 回归之章》已于5月27日发售。作为日版的玩家，我希望你们能及时公布确切的秘技，造福玩家。谢谢！

陆逊

来者可是火烧连营的陆伯言？（笑）上次刊登的秘技确实是美版的，当时因为日版还没出，市面上只有美版，所以就没有标明是美版专用的。说到美版和日版的名字不同，事实上很多游戏的美版和日版名字都不一样，有的还特别离谱。例如《真·三国无双》的美版名字为《DYNASTY WARRIORS》，但代数整整差了一代，像《DYNASTY WARRIORS 4》却是《真·三国无双3》的美版。如果美日版译名不统一的话，很容易乱套。因此对于日版游戏的美版名字，我们往往还是以日版为准。当然，在秘技上还是很有必要标明的。在这期开始，借“火热秘技”改版之际，在每条秘技下都会注明此秘技是美版专用还是日版专用的。另外这期也放出了Xbox日版《天诛叁 回归之章》的秘技，算是一个交代吧。感谢你的来信！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～105期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第七辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元，《掌机王SP》第1辑，定价12元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5，定价9.8元；《潜龙谍影 历史》，定价22元；

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

下期是《游戏机实用技术》2004年8月B 总第109期

下期重磅特别企划

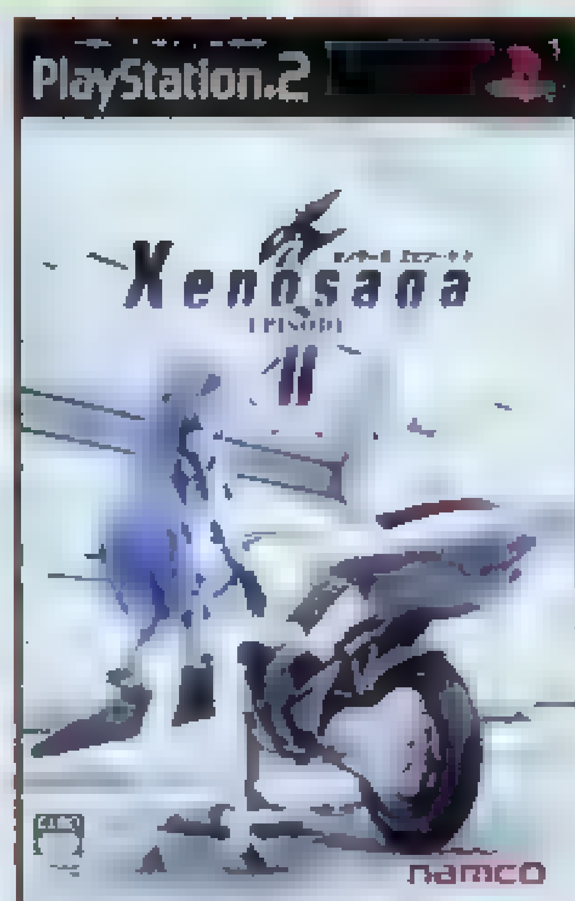


近期是电影界的黄金时期，多款超级大作都会在这段时间内上映，相应的以电影为题材的游戏也越来越多，而且素质也有了极为明显的提升，像《星际传奇2》这种作品甚至可以称之为杰作！下期特别企划，你绝对不容错过！

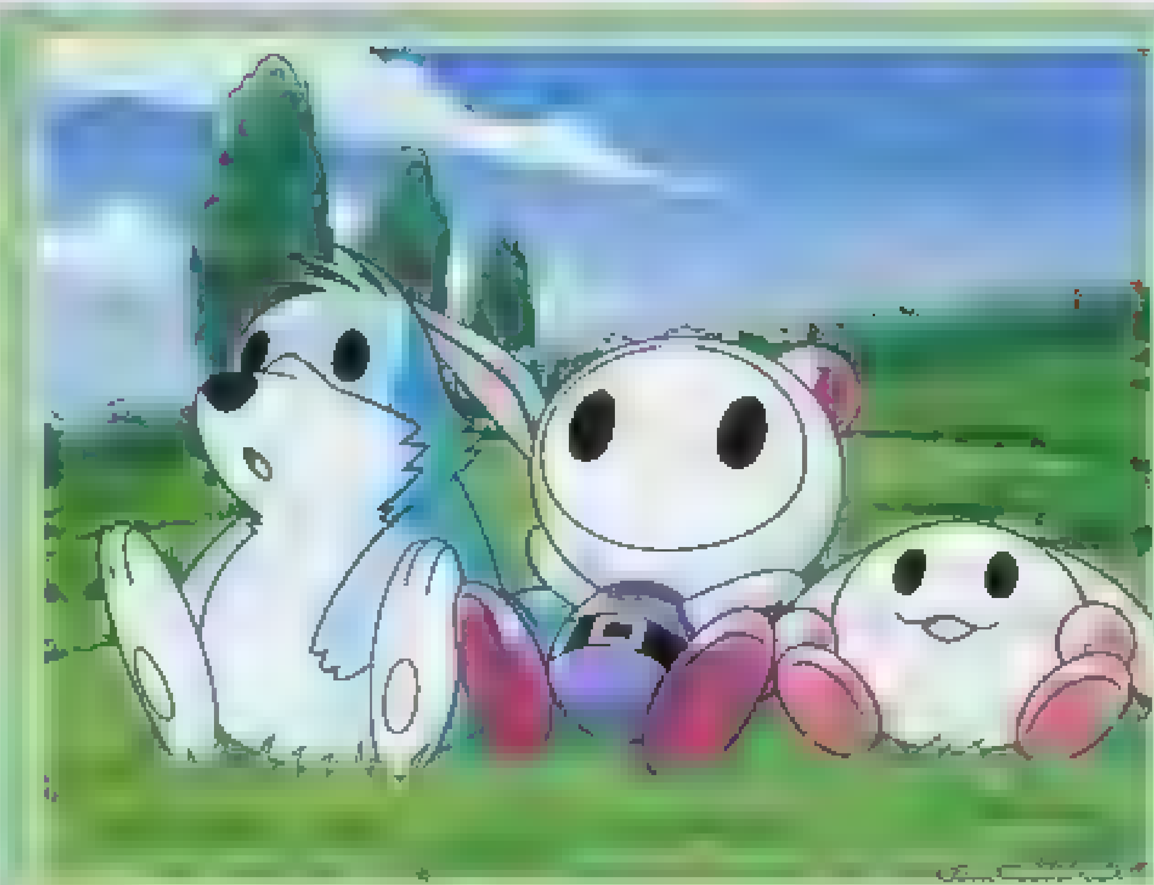
下期攻略提示



特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 不可思议迷宫完全指南



异度传说二章 善恶的彼岸 完全攻略＋游戏剧情



暑假我们玩什么？夏季避暑指南书！



J联盟 创造职业球会！'04 看欧洲杯，玩最强足球SLG！



小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY



◆最近荷花盛开，非常漂亮，出去拍了一次。有几张自己很满意，拿出一张给大家看看。由于刚好下过一阵雨，花瓣上还带着不少雨滴，尤其是花瓣中央翠绿的莲蓬上还残留着几滴，真是娇艳欲滴。

◆端午节刚过，大家应该都吃到粽子了吧。是不是自己家里人包的呢？虽然LIKY也吃了好几个，不过都是在超市买的，555555……



◆最近一直身体欠佳，也收到一些朋友的问候，在此感谢。身体是革命的本钱，是该注意了。

◆《掌机王SP》第2辑即将上市，精彩依旧，注意好上市日期，那些没买到第1辑的玩家这次下手可要快点哦。

泰坦





★"我像所有人一样，每天收到大量垃圾邮件，其中有不少教我如何摆脱债务迅速致富，这很荒谬。"——比尔·盖茨在强调微软已经开始研究如何对付垃圾邮件时说。

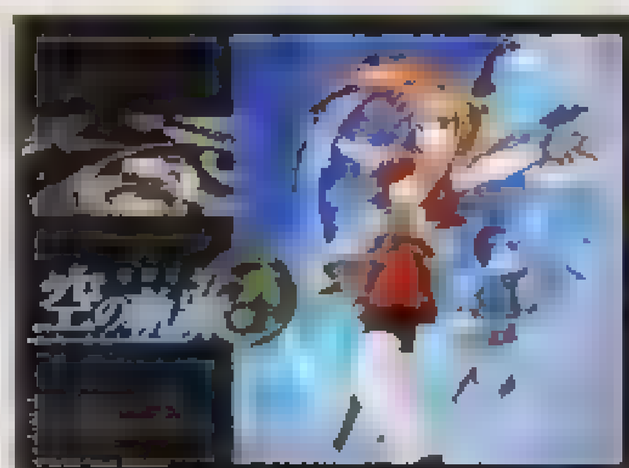
★《神秘河》(76届奥斯卡最佳男主角、最佳男配角)是今年以来自己观看的为数不多的影片中最好的一部，结局真相大白时给了我不小的震撼。把戏演到这个份儿上，不拿奖的话真是说不过去了。

★1965年，一个19岁的年轻人进入美国加州大学长滩分校，这个年轻人的中学成绩从来没有让老师满意过，当年没有任何一所专业大学愿意接收他。事实上他来到长滩读书很大程度上是害怕服兵役去越南打仗。他很喜欢电影，在长滩分校选择了电影及电子艺术专业，然而学校里并没有真正的电影课程，他只能每周都去好莱坞影院观看影片。毕业前一年，这个年轻人凭借自己拍摄的一个短片同环球公司签订了合约，离开学校迈入影坛，而未能从大学顺利毕业成为他最大的遗憾之一，没有"本科学历"也曾让他一度碰壁。但他数十年如一日坚持着自己的创作。38年后，已经不再年轻的他通过报告与讨论的方式补全了当年的学分，并补交了自己的毕业考试影片——《辛德勒的名单》。2003年，这个人又以《辛德勒的名单》及《拯救大兵瑞恩》两次奥斯卡最佳导演的成就获得了耶鲁大学的荣誉博士学位……这个人的名字是：斯蒂芬·斯皮尔伯格。

沙罗



前几天大家抽空集体去桂林游玩了一次。虽然这是在百忙之中挤出来的一点点时间，但大家都还玩得蛮开心的。此次游玩的最大感想有二：桂林山水甲天下，阳朔山水甲桂林；坐汽车出远门真的非常非常难受……如果再有第二次，我想我再也不会选择坐汽车，宁愿坐在办公室里安安稳稳地把一些早就想完成的事情弄完……



▲PC上的《空之轨迹》终于发售，这才是自己心目中真正的神作之一！

《DQ Ⅷ》已经预定为今冬发售，而《火焰之纹章》的又一新作也公布了……一想到自己下半年的预定工作计划很可能会因此被完全打乱，心里不免非常复杂……

《天空的新娘》中，大家喜欢的新娘是哪一位呢？是从小到大的青梅竹马，还是几时仅有一面之缘的千金淑女呢？不用在意，这只不过是一个小小的调查。(^^)

本月个人感想之一：戸惑い、苦悩しながら……(不知所措＋烦恼)

卡伦



★有时候，某些你以为已经面目全非了的东西实际上并没有改变，真正变了的，只是你的心而已。



▲从西街为某人买回的几只小猫，可爱吧。

■本届欧锦赛开始的时候也许会让人感觉不如上届精彩，但捷克对荷兰以及英格兰对克罗地亚的那两场比赛却足以在十年后都对其记忆犹新。

◆你走出迷宫慢慢来到了他的面前，身上穿着的是在里面找到的那件难以忘怀的衣裳。

雪花在空中无拘无束地游荡着，又一片一片地缓缓绽放在地面。"昨天，你说你并没有生日，我不这样认为。一年前，寒假的最后一天，我能够和你见面，那时候，便是你在这世界出生的日子了……"十七支蜡烛在夜空下被点亮，跳跃的火苗照射出那个既普通又弥足珍贵的蛋糕。"总之，我祝你十七岁生日快乐……"

不知怎的，突然间又想起了这幕曾自己感动得几乎掉泪的情景，还有人记得这是哪部作品里的吗？不过就算猜对了我也没奖品送你……

沙迦



☆桂林不愧是桂林，阳朔不愧是阳朔，西街不愧是西街。可惜心系下期杂志，再加上旅途劳累，没能玩得尽兴。以后有时间的话一定要再次拜访一下！

☆无意中看到一家网站上竟然有自己找了很久的东西，马上注册购买，也许再过几天就会拿到了。顺便提醒一下广大"无双众"，《战国无双公式资料设定集》已于6月24日推出。

☆欧洲杯开赛至今，只有西班牙输给葡萄牙一场球比较令我意外。这次看球时间移至晚上，不用像两年前的世界杯那样上班时请假了，但其带来的另一后果是观看的场次明显减少。没办法，第二天还得上班啊，真是有得必有失啊！

☆从这期开始，读编往来顺应民意，增加了一页，希望大家多多支持！

SOUL



■桂林一行虽然没有想象中的好玩，但毕竟还算是见识了传说中"甲天下"的桂林山水，印象最深的还是象鼻山(其他山名全忘了)和刘三姐，尤其是当地的各个刘三姐，竟然个个都唱着一口原汁原味的山歌。



▲桂林类似这样的景色几乎随处可见。(摄影：泰坦)

■最终还是大大参与了这次《最终幻想 编年史》的制作，大家看到书中的"Final Fantasy 秘密图库"应该就会想到我了吧。(*^O^*)

■6月14日，天上有流星飞过……

■在网上找莎拉·布莱曼的歌未果，只好购入正版《一千零一夜》(Harem)专辑，天，竟然比期待中的还要好听啊！几乎首首都是经典，倒是另外带的那张DVD，只有一首MV，我曾在电视台上看到的《It's a beautiful day.》MV还是没有收录，早知道我还是买纯CD版了。

■母亲节、六一节、父亲节，之后紧接着又过了端午节，不过最怀念的还是以前在家里过端午节的日子，因为可以吃到老妈亲手做的肉粽啊。(^_^)身在外地，从没有吃过比老妈做的还香的粽子……

阿修罗



◆喜◆表妹的签证似乎下来了，替她高兴一把，顺便祝她学习愉快！



▲小伟是麦当劳的代言人哦，看上去好有爱心的样子。

◆怒◆总是以自己的价值观来衡量这个世界而不替别人着想，这就是所谓"人类的自私(人间のエゴ)"吧！"不爱自己的人就无法热爱这个世界"，但是只爱自己的人也是没有办法爱人的吧？

◆哀◆绝对恐怖领域(A.T.FIELD)，每个人都有的心之壁。害怕被别人伤害而将自己封闭起来，但是也许却因此伤害了另外的人吧……这样的日子何时有一个尽头呢？和自己的真实之颜(イシュトリ)合为一体，奏出美妙的乐章，真的能实现吗？

◆乐◆在RMB20元背景的大山石壁下高唱《翼神传说》名段的人，我是这世上惟一的一个吧。(我得意地笑－_－+)

胜灵师

☆普通人有三种东西是无法掩盖和隐藏的，第一是咳嗽，第二是贫穷，第三就是爱……


▲本期桌面。小AYA的舞台魅力同样锐不可当！

☆女孩子愿意为你做饭表示什么呢？虽然有时候觉得自己很愚钝，但这次应该没错了。

☆一个三岁的小男孩拉着一个三岁的小女孩的手说：“我爱你。”小女孩说：“你能为我的未来负责吗？”小男孩说：“当然能！我们都不是一两岁的人了！”

☆有人因为生活放弃了游戏，我却因为生活选择了游戏，所以我是幸运的。我的朋友，希望你的离开只是暂时的。

☆“我的手表滴答响，你什么话也不肯讲。如果你就这样冷漠离去，也许我就会尖叫发狂。为什么相爱的人之间，用沉默就可以宣战。多么希望你，拥抱我化解心伤……”

星夜

☆《火焰之纹章》新作公布！而且这款《火焰之纹章 圣魔之光石》在秋天就会现身GBA！虽然感觉有些仓促，不过只要是“《火焰之纹章》系列”，当然是出一款买一款，到时候又有的忙了。(笑)看得出新作在系统上会有一些大胆的创新，不过目前公布的人设难以令人满意……

☆欧洲杯正在紧锣密鼓地进行着，连我这个不是球迷的人会关注一下比赛情况呢！目前最看好的就是卡萨洛和鲁尼，希望将来能够在米兰的队伍中看到他们。

☆《机战MX》三周目通关，几个新的隐藏机体也一一入手，目前正考虑下一个玩什么游戏……

☆在桂林玩得很开心，只是溶洞还没有龙宫洞好玩，而在桂林买的小纪念品也遗忘在车上，遗憾！

D·S

◆近一个星期处于游戏真空阶段，“游戏真空”的意思并不是没有什么游戏可玩，而是完全没有去碰什么游戏，工作在处理一些琐碎的事情中度过。虽然与以往有很大的差别，但相信随着《创造球会'04》与《D.D.S》的发售，自己又要忙起来了吧……



◆桂林一行还是颇有意思的，舒缓了一下自春节以来紧绷的神经，回来之后看远处的东西都更清楚了。(汗，加班过度的康复反应)在旅行中，除了那来回近20个小时的令人昏厥的长途车令全体小编怨声载道外，在观光的时候大家的心情都是很愉悦的。作为“食神”的我在阳朔西街上点了一个名为“罗三王”的西餐食品(见附图)，吃过之后真的是“五味俱全”，而且自己的味觉神经也找不出它的出处来，郁闷……

◆欧洲杯火热进行中，不是球迷的我也跟着凑了些热闹，哈哈。

GOUKI



●6月熬夜月：最近的生活非常非常有规律，全拜欧锦赛所赐。自己喜欢的英格兰终于出线，不过却要对阵东道主葡萄牙，不管怎么样我们一定能看到一场精彩的比赛了。鲁尼的状态好得出奇，而自己喜欢的欧文却非常低迷……希望他能够在后面的比赛当中好好调整，赶紧恢复状态。



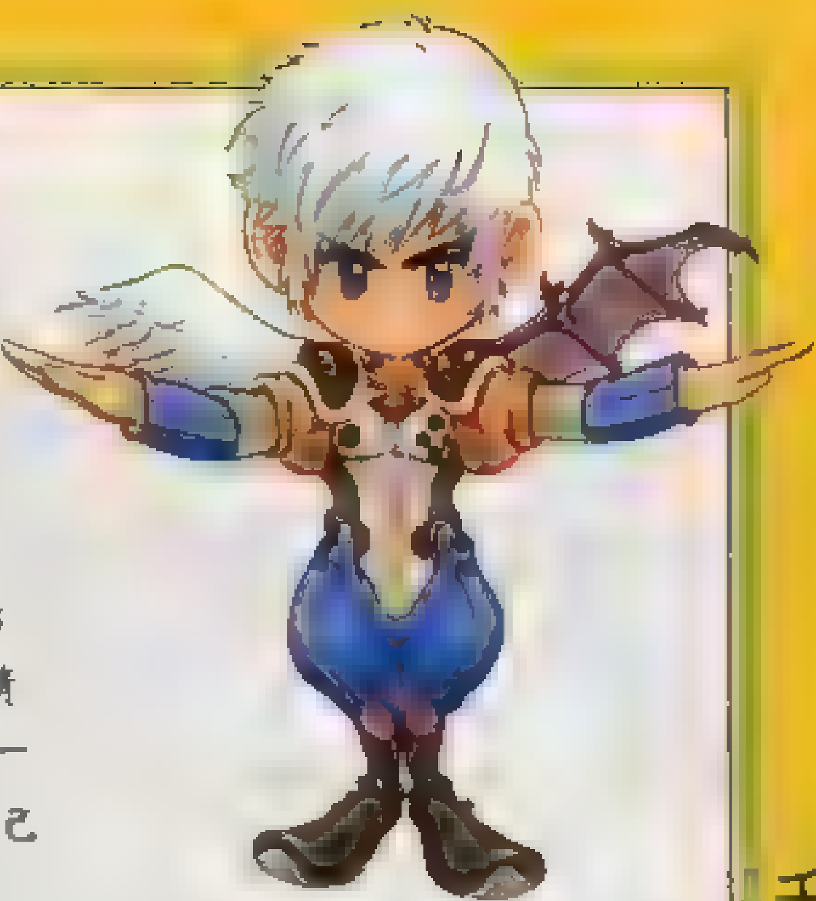
●《超能力特工》的素质之优秀远超预想，但《横冲直撞3》却让人大跌眼镜，可谓有得必有失。

●踢了无数次4人场，但室内3人场还是第一次。对抗远比想象中激烈，几个来回下来就已经上气不接下气了，看来还是要加强平时的锻炼啊！

●佛罗伦萨重返意甲，紫百合花再度绽放！放上巴蒂图一张热烈庆祝！

●这个月除了足球，还是足球……

邪魔天使



◆最近最高兴的事莫过于完成了《最终幻想 编年史》的制作，现在正在重温历代《FF》。(^_^)

◆冲动，冲动之后剩下什么？激情，激情之后剩下什么？喜欢一时心血来潮，喜欢按自己的第一感觉行事。总之，喜欢按自己的喜好去做。

◆还是在疯狂收集DVD，居然买到了Hugo的《沙漠妖姬》，想想他在《黑客帝国》里酷酷的史密斯的造型，再看看那个“妖姬”……我脑筋真的转不过来了……

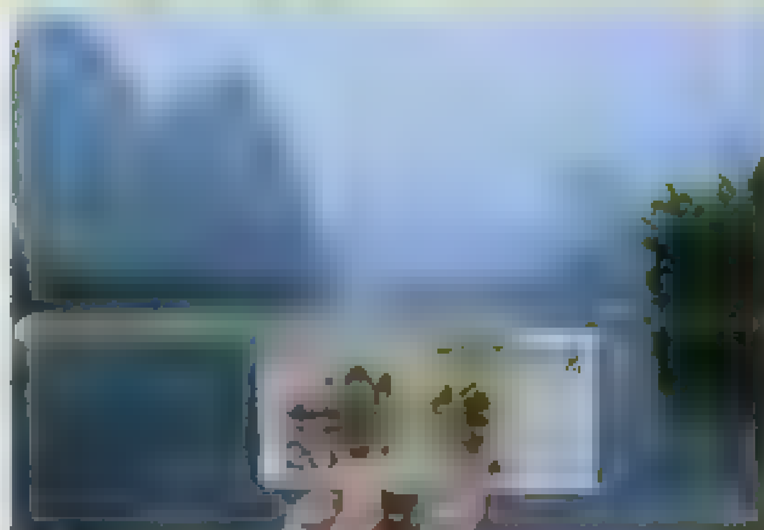
◆《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》……必看……

◆邓不利多校长的办公室里居然挂了一张甘道夫的画像，爆……

◆近期流行语：死ぬにはいや…死ぬにはいや…死ぬにはいや…死ぬにはいや…死ぬにはいや…(我不想死……)

多边形

○“桂林山水甲天下，阳朔山水甲桂林”这句话果然没错！阳朔这个恬静优雅的小镇真的就是那寻觅已久的人间仙境啊！特别是西街那道独特的风景，干脆老了之后就在西街开个破店了此残生吧……(*^_^*)


▲这处位于阳朔的风景就是我们常用的20元人民币的背景图案，仔细一瞅还真是一模一样咧！

△欧洲杯鏖战之时也是杂志最忙之时，既要保证杂志的攻略质量，又要熬夜关注欧罗巴大陆的足球，有时候真的是两难的选择啊！这期该我做《寂静岭4》的攻略，某日熬夜看球醒来过后，忽然发现自己正处于主视点状态，心里顿时咯噔一下，随即恢复过来，呼呼……(－_－|||)

□农历五月初五，就是我们习惯所称的端午节：“端”就是开端，而“午”和“五”古时互为通用，故称端午节。这一天，又是历史上伟大的爱国诗人屈原投江殉国的日子，传说端午节吃粽子，就是为把粽子投入江中祭祀屈原而来的。

× DO NOT try to revive your old dreams. Keep it deep in your heart. Make it your beautiful memories. As if you will lose your future when you see it, you will lose your past when you revive it. It's important to enjoy every-single-day of the brevity of your life.

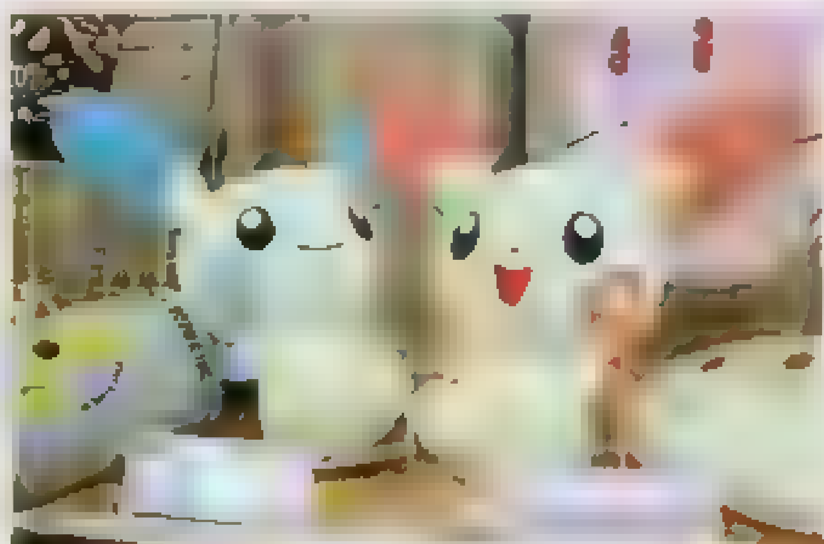
猫太



◎去桂林旅游——倒不如说是去阳朔……不过有一点是可以肯定——西街是一个好地方！

◎把《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》中最在意的隐藏要素找到后，又继续《BURNOUT2》去了。

◎被某修罗桌子上的《RahXephon》吸引后终于忍不住看了起来，一直对这部动画有兴趣，现在终于可以“白看”了。下一个抢夺目标是抽屉里的小说。(某修罗：死猫！快还我的碟！)


▲马修哥哥送的图，好可爱呢！

◎《蜘蛛人2》快要在美国上映啦！国内还要等到8月5里，命苦呀！(T_T)先玩一下6月28日的游戏解解渴吧……

◎猫属性预言——凶！人生有起有落，并不是每天都是好日子，何必在意那几件不高兴的事情呢？

◎《实况职业力量棒球11》——7月15日，《口袋棒球》——7月25日，《数码怪兽 激战编年史》——7月25日……下个月看来得安排好自己的时间呢……

◎去桂林回来后中了3种异常状态：1.牙疼。(贪嘴拼命吃漓江附近的炸鱼)2.睡眠不足。(坐了10小时车才到达……)3.脚上起水泡。(在漓江附近欢蹦乱跳的结果……)

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

互动信箱

良好的读编互动才能造就优秀的杂志

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有不满！

互动通道① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动通道② Email速递：ucg@ucg.com.cn

互动通道③ 短信快捷：中国移动的手机用户发送D+ 到 NEW

对7A中E3报道的意见

北京 陈旭：本期杂志很精彩，我对杂志和光盘上报道的E3非常满意。不愧是专业的记者，专业的杂志，辛苦多边形和GOUKI了。

乌海 宋杰：本期E3报道从Gamehalo到文字的精彩描述，令人热血沸腾，我真的是很喜欢里边的内容！

阳江 郑义通：满意，当然满意！上期的PSP和NDS抢尽了风头，这次终于能看到自己喜欢的游戏介绍了！但光盘上的报道觉得不怎么理想，觉得一下就看完了，不够过瘾啊！而且很多游戏有不怎么重视的感觉。

江门 陈超峰：光盘影像较丰富，但杂志中关于E3的报道好像显得还不够详尽。

天津 孔繁冬：本期杂志和光盘的E3报道内容都很充实，做得不错，但报道及时性还应提高。

赵昆：E3的消息太少，《生4》的更是毫无内容。碟上的发布会更是没必要那么多，太长了。

温州 吴斯骞：E3的内容实在丰富啊！满意，满意！可是Gamehalo里面都是E3的，其他的内容都没有了，我看到最后郁闷死了！

滕县 严进忠：杂志上面的满意，但光盘的就非常不满意啦！

编：正如上期所言，因为6B期以最快的速度作速报，详细内容放在7A上，看大家的反馈，总体来说对7A的报道是满意的，但也有缺憾。很多读者都对时效性感到有点不满。另外，大家都感觉意犹未尽。改进！看我们东京游戏展的吧。

礼 本期为调查准备的礼品



金属封面笔记本 5名

问 向您征询以下几方面的意见

1. 本期特快专递《星际传奇2》的介绍方式您喜欢吗？以后是否愿意经常看到这种介绍？
2. 您喜欢本期版式上的变化吗？
3. 您认为本期哪个栏目的内容制作有新意令您喜欢？
4. 您喜欢本期的封面和赠品吗？
5. 您对本期的特别企划有什么意见？

对7A封面的评价

温州 吴斯骞：本期杂志的封面很不错，我上主页看到就喜欢了！

阳江 白乌鸦：有不喜欢的理由吗？而且就颜色配搭来说也很抢眼啊！绝对可以提高销量……不过如果以后可以让封面+封底连成一幅画就好了，希望考虑一下。

上海 周华：绿色的看上去蛮舒服的，马上要到酷暑了，希望以后多用"清凉"点的封面。

JANBO：我现在还沉迷于《塞尔达 四支剑》呢？当然很喜欢它的封面。

大连 林方驰：封面我认为有点幼稚，不过挺可爱的。

株洲 罗旭：不喜欢，封面实在不怎么好看，来点3D的图片更好。

韶关 潘慧涛：封面好难看啊，我最不喜欢绿色了。

北京 刘宇宁：本期的画面很是清新养眼，这次说养眼可不是假话，绿色柔和清晰看着很舒服，娃娃版塞尔达更是我喜欢的造型，选图也整洁干净，总结一下吧：养眼得很！

南京 罗帆：本期封面——绝赞！强烈要求提供下载做手机壁纸。

原野望：这次是我买了那么多年杂志最棒的一个封面！

编：总体来说，本期封面的颜色和人物图以及构图都得到绝大多数读者的认同。不过，对卡通风格不感兴趣的读者就不太满意了。大家都知道我们很重视封面，也不时向大家征询意见，但现在这方面还是没有达到预期的水平，希望各位读者也多提批评意见帮助我们改进。

对7A特别企划的评价

JANBO："特别企划"终于有改进了，它真的很棒哦！无忧无虑的童年是一个美好的回忆……

SODSODLALA：本期的特别企划极其无聊，不过看在游戏淡季没有大作就放过你们，不知道这种情况会持续到什么时候。

南安 黄文建：《此情可待成追忆》经典的延续！今日重游名场面，昔日感想浮脑海。若问此文何处佳？人是天生有情物！《当年我们玩什么》虽此游戏非彼游戏，但每个大龄玩友都曾经历过那段快乐难忘的时光。岁月的流逝，年龄的增长，现实的束缚，令我们难以重拾昨日的欢愉，但记忆却永存脑海，难以磨灭！美好的回忆是快乐的，感谢众小编挖出我们深藏心底的那份快乐感动！

上海 周华：特企中的游戏我一个也没玩过，为什么大都是RPG。

乌海 宋杰：特别企划的主题估计要成为同类期刊杂志的经典栏目，招牌内容了，期待Vol.3、Vol.4。《当年我们玩什么》激起我的共鸣，看了不下3遍！

石家庄 MMX：《FF X》的名场面都快让我掉泪了！

杭州 Danny：不怎么喜欢，因为玩游戏时根本看不懂日文，更别说了解这些背负着XXXX的爱恨情仇，上来就是一大堆剧情，看的云里雾里的。感觉像是没东西写，刚好是六一儿童节，就拿来胡乱凑凑。

编：不容易啊不容易。这一期的两个特别企划都得到了绝大多数读者的好评。究其实，是两篇特稿都是因为是讲过去的事并能引发大家的共鸣和美好回忆。我们吸取经验，今后再接再厉。

对7A赠品的评价

南宁 何恒巍：现在临近期考了，试卷资料特多，这时的赠品正好派上用场了，做得很好啊，我喜欢。对了，贵刊做赠品时可以考虑一下季节性和时段性，做一些有实用性的赠品出来。

乌海 宋杰：本期赠品正和我心意，以前好多小海报小卡片，一直零散着，这回有归宿了，就是有点偏软。

上海 包宇康：对本期的赠品感觉一般。赠品选用的主题不错，《鬼泣3》、《FF VII》，代表了主流，但是这种质量的文件夹实在不实用，感觉没有以前的游戏迷门牌卡有创意。另外期待今后的能继续赠送游戏人物贴纸。

湖北 李帆：赠品虽有《FF7-AC》图，但实用性不大，建议改为海报要好些。

杭州 曹新建：本期的赠品就太@#$%&*了~，尽管图案还算"酷"，但实用性几乎为零！去年也送过这样的文件夹，想不到你们居然还"不知悔改"，实在是本期的败笔中的败笔！

韶关 潘慧涛：赠品是我认为最差的一次！

杭州 菲斐：不喜欢。画面不喜欢是小事，觉得大小、纸质不好，不过我很喜欢文件夹的，去年送的那本口袋妖怪的记事本（从五月份起的）今年为什么不送了呢？我还自己做了一本接上进度。

编：本期赠品确实是以前做过一个同类的，但相隔了一段时间，于是再送了一次。暂时还做不了塑料的，但总想着还可以一用。但看起来虽然对此次赠品褒贬不一，但不喜欢的占了多数，所以这次的赠品是失败的。我们会避免再送此物。

UCG期待着读者们的意见和建议

为了办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

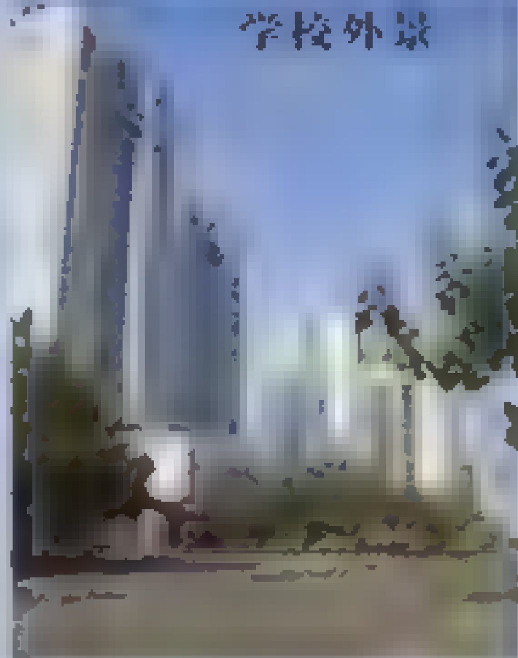
请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

福建 黄勐 136****8158

北京超时空游戏制作学校

面向全国开始招生

本校是为改变国内极其缺乏的游戏研发制作专业人才，经北京市海淀区教委批准成立的北京市第一所游戏制作培训的专业学校。学校拥有雄厚的师资、高端的教学设备，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学（SGI及美国硅谷图象公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂、日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。



学校开设有游戏制作短期班、长期班，学校地处中国IT业中心北京中关村信息产业基地上地国际科技创业园。学员结业后，学校负责推荐到国际国内知名动漫游戏制作影视等公司任职。

雄厚的师资＋专业设备＝造就顶级人才

招生电话：010　82896123　82896125　82896127

传真：010　82896125

地址：北京市海淀区上地国际创业园2号院1号楼5E

详情请登录本校网站　www.cskgt.com

武汉市武昌电玩堂游戏专卖店网站首页（请点击了解更多）

游戏 动漫 一网打尽

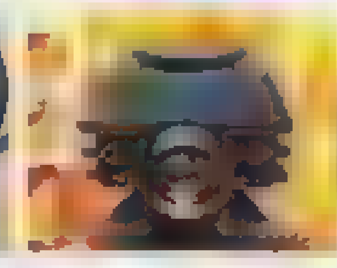
武汉电玩堂

www.88927885.com











PS2游戏 | XBOX游戏 | NGC游戏 | GAB游戏 | DC游戏 | PS1游戏 | SS游戏

游戏文化首页 › 最新游戏 › 游戏发售表 › 2手商品 › 武汉游戏动态

最新游戏　最新主机　最新周边　最新动漫

PS2目录 | XBOX目录 | GBA目录 | DC目录 | PSone目录 | SS目录

动画DVD目录 | 动画CD | 优质电脑压缩动画 | 全彩游戏攻略书

网上商城　本月特价　本店在武汉地图上的位置

联系我们

E-mail-133171

87709@hb165.com

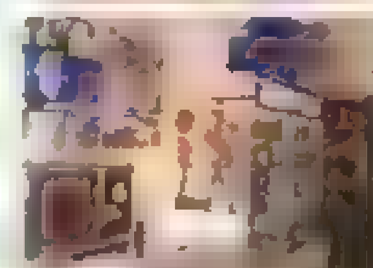
会员中心

讨论区



游戏推荐

驱动下载



游戏攻略

历经7年的经营和我们在产品的品种及品质上的绝对优势，电玩堂已成为，华中地区最大最专业的游戏营销实体

为了让湖北地区玩家有一家真正世界级别的游戏专卖店，原汉口电玩堂已于04年4月28日迁至武昌……的武汉图书馆专业楼底，总面积120平方米，是原汉口电玩堂的8倍，位于省图书馆和湖北省教育学院之间。营业时间：…… 所有商品实行公开报价，每月一次特价活动，商品含量面大，各种游戏及相关产品均有销售（电视游戏、电脑游戏、游戏动画、游戏手办游戏模型、、游戏服饰、游戏海报、游戏饰品），并拥有一流的游戏机维修力量，提供相关维修配件

武汉市武昌区武珞路29-1号



山东次世代 GAME

电话：0531-2398069　013506410809

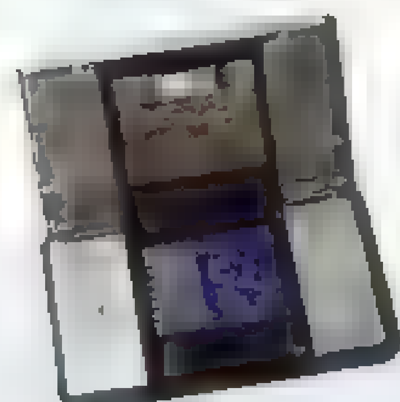
QQ.315103906　MSN gamecsd@163.com

E-mail gamecsd@163.com　邮编：250014











iQue

凡暑假期间购主机者，均赠送半年《游戏机实用技术》杂志！

欢迎光临网络店 www.nextgeneration.com.cn（建设中）

PS2、X-BOX、GBA、SP、NGC、神游机及外设

电脑游戏软件、网络游戏点卡及电脑游戏配件

卡通DVD/VCD 提供：租机（PS2）和换卡业务

地址：银座（赛博）数码广场1楼南厅3-150号

（山东济南市历下区山大路178号）

上海博派数码——N3电玩专营店

本店所售主机均

原厂封条、一次性开机画面！

主机	价格
PSII 50000型	1780元
PSII 50001型	1300元
PSII 50006型	1360元
PSII 50007型	1350元
XBOX 港版绿光限定版	1500元
NGC 美版	1050元
NGC 日版	1120元
NGC 李蛇限定版	2500元

NGC正版价目表

游戏	价格
李蛇	420元
皮克敏	420元
仙乐传说	420元
PNO3	200元
F ZERO	280元
玛莉赛车	350元

特别推荐：PSII白色限定版主机 1440元

本公司普陀区神游经销点 小神游热卖中！



GBA-SP主机全新/翻新 820/780元

GBA行货（小神游） 598元

地址：上海甘泉路休闲街47号

联系人：邓宏杰

加盟店（福源电玩）

地址：上海怒江路166号

联系人：曹先生

手机：1391794

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

想买真正的全新机请到本店来 来就送车费！！！ 谢谢光临!!

PSII50001型主机 + 原装手柄 + AV线 + 电源线 + 10款精美游戏 + 支架（原厂织条，开机画面） 价：1450元

机型		价格
PSII50000型		1800元
PSII55006型	标配	1500元
PSII50006型	标配	1480元
PSII50007型	标配	1450元
XBOX港版（白金限定版）		1800元
XBOX绿光限量版	标配	1680元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）	标配	5XXX元
NGC美版		950元
NGC日版		1100元
NGC孪蛇限定版（全球限5000台）		2880元

商品	价格
NGC仙乐传说（套装机）	1900元
NGC版神限定版	1600元
游戏精品	
太鼓达人	388元
鬼武者刀型摇杆	880元
GT4 Force Pro 方向盘	1599元
EYE TOY 单体装（原装）	260元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
刀魂摇杆	130元
铁拳摇杆	130元
NGC可移动支架	330元

NGC、PSII、XBOX大量正版软件

好消息！SP可以换限定版外壳了！

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路　天目东路）

电　话：021-66268800

联系人：张杰　赵伟刚　邮编：200071

公　交：轻轨一号线直达宝山路线、66、65、51、18、101、69、78

营业时间：10：30—21：30

主机保修一年，终身维修！

青岛鑫鑫电玩游戏专卖店（电玩老字号）

全国唯一一家会员制游戏店

本店面向全国批发零售，货可调换，本店各种游戏机配件齐全，价格低，欢迎到本店选购外地可电询，到本店购主机，报销车费20元

旧机换新机，面向全国对换主机：GB换→GBA换→GBA→SP换→PS换→DC换→PS2换→XBOX→NGC

会员PSII摄像头特价：288元，送游戏

DC日版全新机全套	480元	DC欧版全新机全套	450元
GBA-SP日版机（送贴机膜）	780元	GBA-SP美版机（送贴机膜）	750元

GB卡：10元-50元　GBA卡：30元-70元

动漫批发零售：本店出售太空战士、鬼武者、剑风传奇、天诛系列、街霸、拳皇星海传说，圣斗士系列、七龙珠系列、高达系列、变形金刚、EVA、浪客剑心、火影忍者、海盗路飞、游戏王、多拉A梦、各类游戏、漫画模型、手办等，经典周边产品，定有惊喜被您发现！

交行帐号：601428 8131 3360139

地址：青岛市市北区聊城路31号乙　邮编：266011　分店地址：青岛市市北区聊城路43号乙

电话：0532-2800708 13001667378　联系人：闫同阳　电话：0532-2808764　联系人：林红 王政玲

上海东京游人电玩专卖店

凡来本店购PSII、XB、NGC主机者，凭当天发票，报车费30元再送礼品一份！

主营的电玩店　专业二手买卖

火热爆力七维月赛

PS II 39001（全新机，可读DS D9任何碟片）原装手柄+AV线+电源线+经典游戏5款

PS II 50001（全新机，可读D5/D9任何碟片）原装手柄+AV线+电源线+经典游戏5款

PS II 50006（全新机，可读D5/D9任何碟片）原装手柄+AV线+电源线+经典游戏5款

PS II 55006（GT4限定版，可读D5/D9任何碟片）原装手柄+AV线+电源线+经典游戏5款

PS机7501型全兼容主机、双手柄、记录卡、AV线、电源、游戏三款

GB满机，游戏单卡二盘，皮卡丘包一只，电源

邮购地址：上海市虹口区伊敏河路86号（近中山北二路曲阳商务中心）

收款人：唐佳君　联系电话：021-65525167　邮编：200437

公交：123、933、118、848，旅游10号线，赤峰路轻轨

营业时间：10：00—20：00（午中无休）

工行牡丹卡帐号：1001100001342570　唐佳君

天津海虹

以诚取信 顾客至上

本店主机均为原装　三十天保换　半年保修　终身维修

本店经营

经典游戏动漫原声CD，5元钱起

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、国工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：　先生　邮编：100010

公交线路：
- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘104、108路至大佛寺站下车　• 乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

微软 X-BOX、日版 + 直读（热卖中）

原装主机

主机	价格
原装PS2 代理版（主机 + 原装振动手柄 + 中文正版游戏一个 + 电源22V + AV线）	1988元／邮资50元
原装PS2 50006型（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源线）完美套	1480元／邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源 + 40G硬盘和网卡）	2650元／邮资50元
原装PS2 50001型（主机 + 原装电磁振动手柄 + AV线）完美套	1560元／邮资50元
原装PS2 50001型限定版（主机 + 原装电磁振动手柄 + 网卡 + 正版游戏）完美套	1680元／邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源线）完美套	1450元／邮资50元
原装PS2 39001型（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源线）完美套	1650元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源线）完美套	1690元／邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源线）完美套	1880元／邮资50元
原装PS2 30001型（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源线）完美套	1390元／邮资50元
世嘉原装DC－美版（原装手柄、振动器、AV线、110V－240V电源、56K调制解调器、保修半年）	580元／邮资40元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

主机	价格
微软X-BOX主机 + 直读	1590元／邮资50元
微软X-BOX绿色透明限定版 + 两张原版游戏	1780元／邮资50元
微软X-BOX光环限定版 + 壹张原版游戏	1790元／邮资50元
索尼PS one（原装振动手柄 + AV线 + 电源）	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源）	980元／邮资30元
任天堂128位NGC + GBP（原装电磁振动手柄 + AV线 + 电源）	1590元／邮资30元

铁骑2 1790元

配件大全　NGC正版碟　攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

GBA价格 530元（日本原装颜色不限）　GBA SP 789元　EZ GBA烧录卡128－512M 330－890元

隆重上市：EZ-FLASH II XG-FLASH II 请电询！

诺基亚 N-GAGE 2590元

本店现场加装GBA夜光板，原装330元，组装190元

上海游戏2000

游戏2000（静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路680号（近南京路、石门二路口）邮编：200041
电话：021-62875167 13002128661 收款人：冷 将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）
火车站到本店只需5分钟
营业时间：早10：00～晚8：30

游戏2000（徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957、地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）

游戏2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路654号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780 南川专线772、605、219陆周专线，徐川专线796、771、338。

游戏2000（闸北店）
地址：上海市平顺路886号
电话：13061729863
联系人：施勇良
邮编：200435
公交线路：46路终点站，118路岭南路站下。

1 3 4 5 元

① 台PSII GT限定版主机　③ 年主机保修 终身维修。　④ 样标准配置振动手柄、支架、AV线、电源线。　⑤ 份百万级大作任选。　原来就是这样便宜！

GT陶白色限定版 夏季大优惠！

PSII 美塞亚2代 250元　PSII 美塞亚1.33B 350元　PSII NH7 150元　PSII 魔术5代 80元

主机（超特价）：

商品	价格
PSII50006型（全套）	1380元
PSII50007型（全套）	1380元
PSII5000型高达版（全套）	2800元
PSII樱花限定版（全套）	1800元
PSONE主机 + 振动手柄 + SONY原装显示器	1200元
NGC扎古机（全套）	2280元
NGC仙乐主机（套装）	1730元
NGC普通版（全套带免费借盘）	1050元
XBOX绿透明限定版	1550元
WS主机（套装带六盘卡）	580元
WS水晶天鹅加强版主机	350元

PSII超特价：

商品	价格
PSII 原装S端子	150元
PSII GT纯白手柄	200元
PSII 多罗记录卡	180元
PSII GT4方向盘（罗技）	1580元
PSII 无线光枪	250元
PSII 电子琴	680元
PSII 鬼武者2代	220元
PSII 鬼武者打刀	800元
PSII 鬼武者3代	370元
PSII 太空战士X-2	350元
PSII 燃烧战车（实体）	200元
PSII 骇客帝国	180元
PSII 樱花大战	150元
PSII 机战α	280元
PSII 刀魂摇杆	180元
PSII 山脊赛车6代	180元
PSII 生化维罗尼卡	250元
PSII 三国无双帝国	340元
PSII 恶魔城（限定版）	650元
PSII街霸20周年（限定）	650元
PSII 机战MX	450元
PSII EYE TOY	280元
PSII 寂静岭4	380元

NGC超特价：

商品	价格
NGC 马里奥RPG	380元
NGC PIKMIN2代	420元
NGC 瓦里欧世界	370元
NGC 高达战士的轨迹	330元
NGC 梦幻之星记录卡	160元
NGC 分量线	280元
NGC S端子	180元
NGC 251格记忆卡	140元
NGC 遥控手柄	280元
NGC 生化危机零	220元
NGC 生化危机1代	420元
NGC 生化危机2代	280元
NGC 生化危机3代	280元
NGC 生化危机收藏盒	1700元
NGC 猴子球	150元
NGC 猴子球2代	280元
NGC 天使之翼	180元
NGC 路易大冒险	280元
NGC 大乱斗	380元
NGC 星球大战	120元
NGC 索尼克2	150元
NGC VR射手	130元
NGC RUNE	150元
NGC PIKMIN	250元
NGC 巨人	150元
NGC 动物之森	230元
NGC NBA	180元
NGC 战斗封神	150元
NGC 血腥咆哮	250元
NGCCAPCOM VS SNK	180元
NGC 沙滩排球	150元
NGC 神机世界	200元
NGC 梦幻之星1、2	360元
NGC 迪士尼明星足球	180元
NGC RAVE	280元
NGC 马里奥聚会4	230元
NGC 塞尔达传说（限定版）	480元
NGC NBA2003	180元
NGC 桃太郎电铁	220元
NGC 索尼克合集	280元
NGC 永恒阿卡迪亚	280元
NGC 实况6最终版	350元
NGC 指环王双塔	460元
NGC 刀魂II	350元
NGC 银河战士	300元
NGC 萨尔达风之杖	160元
NGC PNO3	180元
NGC 刀魂摇杆	250元
NGC 红侠乔易加强版	290元
NGC II代妖怪合子	[illegible]0元
NGC 骇客帝国	400元
NGC 仙乐传说	470元
NGC 星际火狐	140元
NGC 阳光玛利	330元
NGC 蓝色风暴	100元
NGC 永恒黑暗	180元
NGC FF水晶编年史	360元
NGC 生化危机维罗尼卡	280元
NGC F-ZERO GX2	280元
NGC 天外魔境	330元
NGC 牧场物语	280元
NGC 玛里奥高尔夫	280元
NGC 瓦里奥制造	230元
NGC PS03 梦幻之星3代	250元
NGC 马里奥赛车	390元
NGC 龙珠2	280元
NGC 马里奥聚会5代	360元
NGC 海贼王	240元
NGC 塞尔达传说 四支剑	330元
NGC 游龙谍影 孪蛇	430元

XBOX超特价：

商品	价格
XBOX DVD色差端子	260元
XBOX 原装遥控器	230元
XBOX 生或死3	130元
XBOX 幻魔鬼武者2	140元
XBOX HALO	190元
XBOX 世嘉GT2002	150元
XBOX 三国无双3代	330元
XBOX 铁甲飞龙	350元
XBOX 生或死沙滩排球	380元
XBOX 红海	180元
XBOX 铁骑连（原装控制器）	1750元
XBOX 玉加	100元
XBOX 燃烧战车实体	280元
XBOX 分裂细胞	180元
XBOX 刀魂II	300元
XBOX 真女神转生（限定版）	550元
XBOX 恐龙危机3代	220牙
XBOX 骇客帝国	200元
XBOX 武神之威	180元
XBOX 零	180元
XBOX 空中力量	150元
XBOX 斩歌舞伎	100元
XBOX 寂静岭2	200元
XBOX 御[illegible]白鬼讨伐绘卷	430元
XBOX 魔[illegible]	280元
XBOX 大都会赛车2代中文版	180元
XBOX 忍者龙剑传（日版）	350元
XBOX 生或死网络版	380元
XBOX 铁骑大战（专用控制器同捆版）	1650元

GBA-SP超特价：

商品	价格
GBA-SP我的太阳主机	1150元
GBA-SP红白机二十周年主机（日）	880元
GBA-SP火焰红主机	980元
GBA-SP树叶绿主机	980元
EZFA 256M	480元
EZ-FLASH2代 256M	450元
LINK 256M	480元
GBA-SP电视接收器	200元
GBA-SP AV接收器	180元
GBA-SP电影卡	180元

玩具专卖

商品	价格
火影忍者扭蛋1代（全套6样）	150元
火影忍者扭蛋2代（全套6样）	160元
圣斗士全套	150元
[illegible]	150元
哈罗3代带遥控器	4[illegible]0元

另提供大量原装钢匙圈、手机链。

★ 本公司大量收购GBA主机和GBC主机、SP主机等等，收购价400元左右，看成色而定。　提供PSII主机无需改装就可玩的游戏盘。

点击www.rtplayer.com

网站全面更新

体验网上购物的乐趣

上海瑞通玩具

大量原装高达到货



PS2正版游戏

游戏	价格	游戏	价格
机器人大战MX	580/10	战国无双限定版	650/10
三国无双帝国	355/10	龙珠Z2武道会	520/10
FFX-2国际版加最终任务	400/10	鬼武者3	430/10
SD高达G世纪SEED	450/10	恶魔城	360/10
荒野兵器F	400/10	前线任务4	440/10
尸人中文版	380/10	生化在线	440/10
零红蝶	410/10	摩托护卫警	100/10
女忍日文版	410/10	头文字D	430/10
龙背上的骑士	[illegible]	寂静岭3初回特典版	430/10
WE7日版	450/10	电脑战机	280/10
机器人大战SC	300/10	声控足球	50/10
三国志战记2	280/10	无尽沙加	180/10
妖精战士	150/10	三国无双2	200/10
格兰帝亚X	150/10	梦境历险	100/10
樱花大战初回限定版	480/10	EYE TOY	450/10
无尽沙加限定版	400/10	决战2	150/10
半熟英雄对3D限定版	680/10	机器人大战IMPACT	300/10

NGC正版游戏

游戏	价格	游戏	价格
机动战士高达 战士们的轨迹	495/10	大金刚鼓套装	500/10
合金装备双蛇日版	480/10	合金装备双蛇美版	400/10
赛尔达4之剑	400/10	生化危机1美版	310/10
玛里奥聚会5	450/10	玛里奥聚会4	320/10
火影忍者2	490/10	梦幻之星1+2plus	380/10
仙乐传说	480/10	鲸之腹	400/10
玛里奥赛车	420/10	瓦里奥世界	330/10
阳光玛里奥	330/10	红侠J02再生版	330/10
银河战士	330/10	生化危机0	280/10
生化危机1	420/10	生化危机2	300/10
生化危机3	300/10	动物番长	240/10
沙滩排球	380/10	赛尔达传说	210/10
哥斯拉（美版）	100/10		

XBOX铁骑大战



限定版NGC MGS双蛇







最新遥控哈罗到货，绿色的大哈罗再带一个红色的哈罗遥控器，更有趣更好玩，正在热卖中。

XBOX正版游戏

游戏	价格	游戏	价格
忍者龙剑坛	350/10	死或生在线	
御伽 百鬼讨伐绘卷	450/10	恐龙危机3	450/10
灵魂能力2	450/10	红海2	250/10
原装S端子线	200/10	原装分量线	200/10
原装DVD摇控器	150/10		

地址：上海市市西长宁区天山路698号（近古北路）

邮编：200336

联系人：凌伟荣

电话：021-62747631

公交：71、72、54、520、69、808、251、829、855、856、沪江线、辛仙线

大量回收各类正版游戏软件

送暑期GT4限定版主机特价供应

限量绿光版XBOX

GT FORCE Pro



诚信 诚心 诚意

暑期将至，本店为您准备了多种型号主机，上百种周边及千余种软件，欢迎您前来选购！

我们这里有市面上已发售的所有烧录设备并免费为您现场烧录！

专业维修：本店所有主机，配件均现场维修，直观，透明，收费合理，请携爱机前来就诊！

郑重声明：宝来电玩省内只此一家。所售原装主机.配件均有（宝来电玩）封贴。如无封贴，将得不到本店的任何售后服务！

热卖中！



买即送MMC卡！30余种游戏任选！

N-gage全面支持中文短信















哈尔滨 宝来电玩

地址：哈尔滨市新曼哈顿商厦三楼西区90号　邮编：150010

电话：0451-84679974　0451-57837063　传真：0451-84672298

手机：13803642539（批发）13796002298（邮购）联系人：尹国庆

交行帐号：60142880360599007　农行帐号：9559983088127224212

《掌机王SP》第2辑 7月7号 全国上市

将好运进行到底

只要购买《掌机王SP》第2辑就有机会中奖



NEW

THE KING OF POCKETGAMES 掌机王SP VOL.2

第2辑将继续送出10台

第一辑十台GBA SP花落谁家，敬请关注本辑中奖名单。

内容导视

专题企划

掌上对决——瓦里奥VS马里奥

12年的相识，12年的结怨，《掌上对决》为各位解读任天堂旗下两大当红明星在掌机上跨世纪的恩怨纠葛。

另一个故事——《口袋妖怪 西岛传说》

"训练师智、佳同时收到了一封奇怪的信，信上说在西边的小岛上有一个神秘的洞穴，里面有着拥有神秘力量的小精灵，为了解开这个秘密，智与佳踏上了冒险的旅途……"——《口袋妖怪 西岛传说》讲述一个你不知道的《口袋妖怪》故事。

攻略研究

——《特鲁尼克大冒险3A》详细攻略

——《大金刚王国2》全隐藏要素完美收集攻略

——《FFTA》究极研究之"盗王之王篇"

特色专页

精彩依旧——"口袋妖怪广播台"、"牧场生活"、"火纹大陆"、"索尼克专递"、"不可思议的迷宫"、"逆转剧场"

全新开设——"《银河战士》专页"、"《口袋棒球》专页"。

更多内容……

NEW

精彩VCD

编辑部联机大战

——《炸弹人》热爆之战

达人演示

——《超级马里奥A2》8分钟通关

——《恶魔城 月轮》斗技场无伤通过

——《换装迷宫2》99连击究极演示



手汗没擦干，怎敢动SP？

贴心赠品

《掌机王SP》限定版方巾

炎炎夏日，挥汗游戏，

贴心赠品为你设想